DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN VON 



Sonderteil: Nur in Verbindung mit Happy-Computer

11/88

Daley-Thompson-Wettbewerb:
Preise im Wert von 4000 Mark

SPIELE-KNALLER

- **Frisch vom Programmierer: Brandneue Top-Spiele auf dem Prüfstand**

TRICKS VON PROFIS

- **Power-Tips zu aktuellen Computer- und Videospielen**
- **Andrew Barybrook: So spiel man Intensity**

POOL-BILLARD UND PINGUINE

- **Die neuen Module fürs Sega-Videospiel**

Heiße Trends aus London:
Messe-News von der PC-Show

DIE ARCHE DES CAPTAIN

BLOOD







"Ein außergewöhnliches Science-Fiction-Spiel mit Grafik und Sound der Oberklasse. Wo man auch hinsieht, ist Captain Blood edel aufgemacht."

Heinrich Lenhardt, Power Play

Atari ST / Amiga
C64 - 128 Disk. und Kas.
PC
deutsche Version



Szenario :
Philippe Ulrich
Realisation :
Didier Bouchon
Musik :
Jean Michel Jarre
aus dem Album ZOOLOCK

BOMICO

Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt am Main 90, Tel: 0.69 706050



INHALT 11/88

Aktuell

Computerspiele-Tests

Kurz-Tests

Videospiele-Tests

Automatenspiele-Tests

Allgemeines

Power-Tips — Hilfen für schwere Spiele

Story

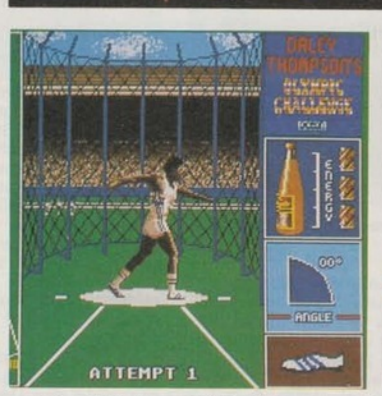


19 "Cybernoid II" entlockt dem guten alten C 64 ein paar Spitzengrafiken. Der Spielwitz der Edel-Ballerei ist auch nicht ohne.



46 Willkommen zum Test von "Fish", dem neuen Adventure von Magnetic Scrolls.

◄ **57** Mit "Bonze Adventure" kann man nicht nur Japanischkenntnisse auffrischen...



44 Olympia-Nachlese mit Daley Thompson. Oceans Computerspiel mit dem berühmten Zehnkämpfer sorgt für Muskelkater



53 Darts, Billard, Bingo und eine schicke Dame als Titelgrafik vereint das Sega-Modul "Parlour Games".

Motoren, Menschen, Messe-Fieber

Computerspiele enstehen nicht von selber. Sie sind das Produkt harter Arbeit. Mit viel Engagement und Liebe zum Detail tüfteln Programmierer mitunter monatelang an ihren Werken. Doch Programmierer sind auch nur Menschen, und ohne Menschen läuft selbst in dieser supertechnischen Branche nichts. Beispiel gefällig? Bitte schön: In dieser Ausgabe hatten wir einen Test des neuen Electronic Arts-Programms "Powerdrome" fest geplant – so fest, daß unser Titelbild einen Ausschnitt der Grafik zeigt, die auf der Packung des Spiels zu sehen ist. Powerdrome war auch schon fast fertig, als das Schicksal unbarmherzig zuschlug und Powerdrome-Programmierer Michael Powell zum Pechvogel des Monats machte: Der leidenschaftliche Motorradfahrer wurde mit seiner Suzuki-Maschine in einen Unfall verwickelt. Dabei zog er sich mehrere komplizierte Brüche zu. Mit viel Bettruhe und einer Familienpackung Gips lassen sich die zwar auskurieren, die Fertigstellung von Powerdrome wird aber noch ein paar Wochen auf sich warten lassen. Den Test müssen wir natürlich erst einmal verschieben. Das *POWER PLAY*-Team wünscht dem Unglücksraben Michael gute Besserung.

Unsere "Power-Tips" gehören zu den begehrtesten Seiten in unserem Magazin. Die vielen Zuschriften, die wir jeden Tag mit Spiele-Tips und Fragen bekommen, beweisen das. Jetzt gibt es eine geballte Ladung mit Spiele-Hilfen: das Sonderheft 24 von *HAPPY-COMPUTER*, das von der *POWER PLAY*-Redaktion betreut wurde. Hier dreht sich auf 132 Seiten alles um Tips, Tricks, POKEs und Karten. Die Beiträge sind alphabetisch geordnet, was dieses Sonderheft zu einem praktischen Nachschlagewerk für Spiele-Fans macht. Es ist ab sofort für 14 Mark erhältlich.



Programmierer an der Strippe: Marc Ullrich, Geschäftsführer von Rainbow Arts, greift gespannt zum Telefon. Wer mag wohl dran sein? Redakteur am anderen Ende: "Hallo, Marc; hier ist Boris. Wie wäre es mit einem Interview für *POWER PLAY*?" (Nachzulesen in dieser Ausgabe ab Seite 12)



Programmierer mit Anhang: Kenny Everett besuchte mit seiner Tochter Melissa unsere Redaktion

Liebhaber von Hintergrundinformationen werden von uns in jeder Ausgabe mit mindestens einer Programmierer-Story bedient. In dieser *POWER PLAY* berichten wir Euch von einem Besuch bei Rainbow Arts, dem zur Zeit aktivsten Spiele-Softwarehaus in Deutschland. Und die nächste Story kommt bestimmt: Top-Programmierer Kenny Everett ("Star Trek", "Black Lamp") machte mit seiner Tochter Melissa ein paar Tage Urlaub in Stuttgart. Wir konnten ihn überreden, einen Abstecher in den Großraum München zu machen, um unsere Redaktion zu besuchen. Das Interview, das beim Besuch unserer Redaktion entstand, folgt in einer der nächsten Ausgaben.

Wenn die Touristenströme im September langsam versiegen, dann wird London zum Mekka für Reisende in Sachen Computer. Auf der alljährlich stattfindenden PC-Show trifft man so ziemlich jeden renommierten Spiele-Anbieter. In diesem Jahr fand die PC-Show allerdings erst nach dem Redaktionsschluß für diese Ausgabe statt. Der große Messebericht kann deshalb erst in der nächsten *POWER PLAY* erscheinen. In einer Nacht-und-Nebelaktion haben wir aber ein Telefax mit den wichtigsten Messetrends an die Heimat-Redaktion geschickt und noch in diese Ausgabe gequetscht. Ihr erfahrt so als erste die heißesten Spiele-Neuheiten von dieser wichtigen Messe. Weitere Einzelheiten und Bilder satt folgen in der nächsten *POWER PLAY*.

Wir hoffen, daß Ihr beim Lesen dieser Ausgabe viel Spaß habt. Und macht bei *POWER PLAY* weiterhin so toll mit wie bisher – sei es mit Leserbriefen, Spiele-Tips oder High-Scores für unsere "Hall of Fame". Auf bald!

Euer
POWER PLAY-Team

VerF.O.F.T. nochmal!

Dieser Fluch wird einem bei dieser Science-Fiction-Handels-Action-Strategie-Simulation leicht über die Lippen kommen.
Mit einem geerbten, etwas klapprigen Raumschiff kleckert man durch Planetensysteme, um sich durch Handel seine Brötchen zu verdienen und Mitglied der Organisation der Weltraumhändler zu werden. Ein Haufen abgebrühter Experten, die auch Zoff mit Aliens nicht aus dem Weg gehen. Das gehört dazu! Klaro?
Eine Menge Spaß und Strategie auf dem Atari ST und AMIGA. Demnächst auf auf C 64 und Schneider.
Spitzenfoftware von Gremlin!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken
POP 11/88

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ: __________ Ort: __________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2



Das Programm

Brandheiß aus London

Nur wenige Stunden bevor diese Ausgabe von *POWER PLAY* gedruckt wird, sandte Heinrich Lenhardt die ersten Informationen von der PC-Messe per DFÜ in unsere Redaktion. Hier sind die heißesten News aus London, in der nächsten Ausgabe folgt dann der ausführliche Messebericht mit Bildern.

★ Ocean steigt voll ins Film-Geschäft ein. Angekündigt wurden Umsetzungen wie "Rambo 3", "Robocop", "Batman" (ein neuer Spielfilm mit dem Comic-Helden kommt nächstes Jahr) und "The Untouchables" ("Die Unbestechlichen", Krimi im Chicago der 30er Jahre). Auch die eine oder andere Automaten-Umsetzung darf nicht fehlen: "Operation Wolf" und "Typhoon" waren auf der Messe zu sehen.

★ Die Spielautomaten von Atari Games werden ab sofort von Tengen umgesetzt. Gleich fünf aktuelle Atari-Automaten wurden für 1989 als Heimcomputer-Version angekündigt: "Toobin'" (siehe Test in dieser Ausgabe), "Dragon Spirit" (Ballerei mit Extrawaffen), "A.P.B." (lustige Auto-Verfolgungsjagd), "Xybots" (eine 3D-Gauntlet-Variante), "Final Lap" (Autorennen) und "Vindicators" (Panzer-Action).

★ Imageworks zeigt das neue 16-Bit-Spiel von den Bitmap-Brothers ("Xenon"). "Speedball" ist ein futuristisches Sportspiel mit Extrawaffen, Liga-Modus und vielen Tricks. Die Grafik ist fantastisch.

★ Mandarin Software hat eine Neuheit für den Amiga: "Pioneer Plaque" ist das erste Action-Spiel, das den HAM-Modus (4096 Farben gleichzeitig) ausnutzt. Heinrich meint: "Sieht irgendwie ulkig aus..."

★ Schon ein Jahr überfällig ist "Mercenary 2: Damocles" von Paul Woakes. Die ST- und Amiga-Versionen sollen jetzt Ende November erscheinen. Das superschnelle 3D und eine spannende Handlung sollten Damocles zum Renner machen. Für die C 64-Besitzer gibt es mit "Battle Islands" ebenfalls ein neues, schnelles Action-Spiel, das Paul in Zusammenarbeit mit Gary Walton entwickelt hat.

★ Liebhaber englischen Humors, aufgepaßt! Domark macht das offizielle Computerspiel zur Puppen-Satire "Spitting Image". Da werden weder Politiker noch die königliche Familie geschont!

★ Auch Firebird setzt voll auf Automaten. Angekündigt sind "P-47 Freedom Fighter" (Jaleco) und "Mr. Heli" (Irem). Ganz besonders gespannt darf man auf "Bubble Bobble 2" sein. Weitere Neuheiten von Firebird: "Savage" und "Exploding Fist Plus", zwei Prügelspiele mit technischen Neuheiten sowie "Deja Vu 2", die Fortsetzung des Icom-Adventure-Klassikers.

★ Cinemaware geht nun auch das Horror-Genre an. "It Came From The Desert" ("Es kam aus der Wüste...") greift humorvoll die Thematik der Mutanten- und Monster-Filme der 50er und 60er Jahre auf. Sowohl herzhaftes Lachen als auch eine richtige Gänsehaut werden versprochen.

★ "Wild Bill" Stealey, Chef des Simulations-Softwarehauses Microprose, ist verstimmt. Sein bisher gutes Verhältnis zur US-Air-Force wurde empfindlich gestört. Die Air Force will nämlich einen neuen Simulator bauen und verwendet als Basis ein Produkt einer Konkurrenz-Firma: "F-16 Falcon" von Spectrum Holobyte.

Wie gesagt: Ausführlichere Informationen sowie stapelweise Fotos von den neuen Spielen gibt es in der nächsten Ausgabe von *POWER PLAY*.

hl/bs

Wer oder was ist "F.O.F.T."?

Wer im Jahre 2088 brav den Wirtschaftsteil der Galakto-Zeitung studiert, weiß Bescheid: "F.O.F.T." ist die Abkürzung für "Federation of free Traders". Um diese Organisation der Weltraumhändler dreht sich auch Gremlins neues Spiel, das im Herbst für Amiga und Atari ST erscheint. Beim Handels- und Action-Spiel mit Science-fiction-Story soll man satte acht Millionen Planeten bereisen können.

Sie übernehmen die Rolle des hoffnungsvollen Nachwuchs-Raumpiloten, der von seinem Vater ein klappriges Raumschiff erbt. Mit der alten Mühle tuckern Sie von Sonnensystem zu Sonnensystem und versuchen, mit Kauf und Verkauf von allen möglichen Gegenständen Geld zu verdienen. Gelegenheiten, das Bare auszugeben, gibt es zur Genüge: Jede Menge Raumschiff-Typen, leckere Waffen, bessere Triebwerke und knackige Schutzschilde kann man kaufen. Verwendungszwecke für diese Extras gibt's reichlich. In erster Linie sollte man sein eigenes Schiff schützen, aber man könnte ja auch selber auf Jagd nach fetter Raumschiff-Beute gehen...

Wer wissen will, was gerade so im Universum los ist, loggt sich mit seinem Bordcomputer in "Galnet" ein. In dieser Milchstraßen-Mailbox ruft man Informationen ab und kann Nachrichten an andere Spielfiguren schicken. Meldungen wie "Im Raumsektor Soundso gibt es Zoff mit Aliens" verraten, wo im Weltall was los ist. Mehr über "F.O.F.T." erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe von *POWER PLAY*. *hl*



Sag mir, wieviel Sternlein steh'n: Ein Blick auf die Karte hilft (ST)



In Planetennähe lungern manchmal Raumpiraten herum (ST)

Horizont-Erweiterung

Amiga und Atari ST sind weiter auf dem Vormarsch. So will das neue englische Software-Haus "Software Horizons" ausschließlich Spiele für die beiden 16-Bit-Computer veröffentlichen. Die ersten drei Programme sollen im Herbst erscheinen.

Für Freunde von beinharter Action hat Software Horizons das Spiel "Veteran" im Angebot. Hier müssen Sie als Kriegsveteran drei bleihaltige Missionen erfüllen. Action-Freaks dürfen sich auch auf das reinrassige Ballerspiel "Luxor" freuen. Wer's eher mystisch mag, der sollte sich "Mafdet" genauer ansehen. Dieses Action-Adventure spielt im alten Ägypten und basiert auf einer Legende, die man sich dort seit Jahrhunderten erzählt.

Jedes Spiel soll zirka 50 Mark kosten, was für 16-Bit-Verhältnisse recht günstig ist. *mg*



Ruhestand? Nein danke! Der "Veteran" greift hier auf dem Atari ST wieder zum Gewehr.

Schwimmflossen und Geiseldrama

Infogrames hat zwei neue Programme angekündigt, die in Kürze für Amiga, Atari ST, CPC und MS-DOS-PCs erscheinen.

Feuchte Unterwasser-Action wird bei "Operation Neptune" geboten. Der Held muß sich in sieben Runden bis zur Basis seines Feindes am Boden eines Sees durchkämpfen, wo ihn die letzte Herausforderung erwartet. Bei "Hostages", der zweiten Neuheit von Infogrames, ist neben Joystick-Beherrschung auch strategisches Denken gefragt. Fünf Geiseln werden in einer Botschaft von Terroristen gefangengehalten. Sie dürfen bestimmen, wie eine sechsköpfige Elite-Truppe gegen die Verbrecher vorgehen soll. Dabei kann man jeder der sechs Personen spezielle Anweisungen geben. *mg*

Bei "Hostages" darf sich der Spieler als Geisel-Retter versuchen.

Atari-Spektakel in Düsseldorf

In Düsseldorf ging es für Atari-Besitzer heiß her, denn zum zweiten Mal fand hier die große Atari-Messe statt. Genau 111 Anbieter zeigten Produkte für die XL/XE- und ST-Serien.

Sogar einige brandneue ST-Spiele konnte man in den Messehallen entdecken. Hewson zeigte beispielsweise "Eliminator", "Zynaps" und "Nebulus" (Tests in dieser Ausgabe), bei Interceptor gab es ein neues Rollenspiel zu sehen, das erst im Dezember veröffentlicht wird. Das englische Softwarehaus Alternative, bekannt durch Billigspiele, wird demnächst auch Vollpreis-Programme auf den Markt bringen. Als erstes steht eine Umsetzung der Grusel-Komik-Fernsehserie "The Munsters" an. Grand Slam zeigte eine fast fertige ST-Umsetzung des Automaten-Spiels "Pac-Mania". Das dreidimensionale Pac-Man-Spiel hat fließendes Scrolling, die Grafik wird im Augenblick noch einmal überarbeitet. Voraussichtlich gibt es in der nächsten Ausgabe einen Test von Pac-Mania.

Ein heißes Messegerücht besagte, daß Atari nächstes Jahr eine Videospiel-Konsole auf ST-Basis sowie einen überarbeiteten ST herausbringen will. Manche Entwickler wollen von 4096 Farben, Hardware-Scrolling und Digital-Sound gehört haben. Das Management von Atari hüllt sich zu diesem Thema allerdings in Schweigen. *bs*

Vier-Spieler-Adapter lieferbar

Der Vier-Spieler-Adapter, mit dem bis zu vier Personen bei "Gauntlet II" gleichzeitig per Joystick spielen können, ist endlich für Atari ST und Amiga erhältlich (Preis: 20 Mark). Er wird einfach hinten an den Computer angestöpselt. *mg*







GAMESWORLD

München · Nürnberg



anschlußfertig mit:
Netzteil, Kabel für Scartbuchse,
1 Joypad (Anschluß an Fernseher oder Monitor mit Scart-Buchse)
für gesamt nur DM 499.–



Foto: Powerplay

Die Superspielkonsole ist endlich da!!!
Eine irre Graphik!!!
Ein super Sound!!!



Foto: Powerplay

R – Type 1	DM 99.–
R – Type 2	DM 99.–
Drunken Master	DM 89.–
Gallaga '88	DM 99.–
Victory Run	DM 89.–
Wonderboy in Monsterland	DM 99.–
Shanghai	DM 89.–
Tale of a Monsterpath	DM 89.–
Chan and Chan	DM 89.–
Baseball	DM 89.–

Spielhallenatmosphäre zu Hause!



Foto: Powerplay

Vorankündigungen:
Dragon Spirit
World Court Tennis
Neuromancer
und noch weitere
15 Spiele in Kürze



Foto: Powerplay

Gamesworld München – Nürnberg: 8000 München · Versand und Verkauf: Landsbergerstr. 135 · Telefon 089/5022463
8500 Nürnberg · Verkauf: Jakobsplatz 2 · Telefon: 0911/203028

"Fusions" feiner Farbverlauf

"Hoppla, was ist denn mit dem Amiga-Monitor los?". Zu diesem Kommentar läßt man sich schon mal hinreißen, wenn man zum ersten Mal die Grafik des Amiga-Action-Spiels "Fusion" sieht. Grund der Verwunderung: Im ersten Level von Fusion gibt es einige superfeine Farbverläufe von Gelb nach Grau und Grün, die im ersten Augenblick so aussehen, als ob der Monitor einen starken Magnet-Schlag abbekommen hätte. Doch am Monitor liegt es nicht; Fusion nutzt lediglich die Grafik-Fähigkeiten des Amiga aus: unter 32 Farben gleichzeitig läuft gar nichts.

Spielerisch verspricht Fusion eine Mischung aus viel Ballerei und etwas Strategie zu werden. Sie steuern einen Gleiter, aus dem bei Bedarf ein Bodenfahrzeug ausgekoppelt werden kann. Nur durch die Kombination beider Schiffe wird es Ihnen gelingen, alle Hindernisse zu überwinden und alle am Boden befindlichen Schalter zu betätigen. Auch an Extra-Waffen wurde gedacht. Electronic Arts will Fusion noch im Oktober für den Amiga veröffentlichen, eine ST-Version ist in Planung. *bs*



Besonders buntes Ballern bei "Fusion" (Amiga)

Trivial Pursuit, zweiter Streich

Zwei Jahre nach dem Erfolg der Computerspiel-Adaption von "Trivial Pursuit" hat Domark ein weiteres Programm angekündigt, das auf diesem erfolgreichen Brettspiel basiert: "A new Beginning on Genus II" soll zu Weihnachten für alle populären Computer erscheinen. Deutsche Versionen sind auch geplant. *mg*

Heute schon spioniert?

Grandslam hat für Oktober die Computer-Version des Brettspiels "Espionage" angekündigt. Sie kontrollieren ein Team von zwölf Geheimagenten, die hinter vier Mikrofilmen her sind. Auf der Suche nach den Filmen, auf denen die Konstruktionspläne für eine Waffe abgelichtet sind, bereisen die Spione viele Länder der Erde. Nur durch geschicktes Taktieren rettet man sich aus anscheinend aussichtslosen Situationen. Espionage soll für alle populären Computer erscheinen. *mg*

Wertungen für PC-Engine-Spiele

In der letzten Ausgabe von *POWER PLAY* haben wir ausführlich über die PC-Engine berichtet. In dem Beitrag wurden einige Spiele für die Konsole beschrieben, aber noch keine Wertungen vergeben. Dies holen wir nun nach.

Spiel	Power-Wertung
R-Type I	89
R-Type II	85
Galaga '88	90
Victory Run	76
Kung-Fu	67

Neben den fünf aufgeführten Spielen stand uns auch eine Baseball-Simulation zur Verfügung, die wir leider nicht bewerten können: Die japanischen Texte, die ständig auf dem Bildschirm erschienen, ließen sich beim besten Willen nicht entziffern. Die Grafik sah im Vergleich zu den anderen Spielen enttäuschend aus. Alle Module kosten zwischen 89 und 99 Mark. *mg*



Jeden Monat präsentiert *POWER PLAY* die aktuellen Software-Hitparaden. Die englischen und amerikanischen Charts informieren Euch über die aktuellen Verkaufsrenner in diesen Ländern. Die englische Hitparade haben wir in zwei Bereiche ("Vollpreis-Spiele" sowie "Billigspiele + Compilations") aufgeteilt.

Die Hitliste für Deutschland wird von Euch ermittelt: Jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Um mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Wir behalten uns vor, Mehrfacheinsendungen auszusortieren.

Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Video-spiel Ihr besitzt und ob Ihr einen Kassettenrecorder oder ein Diskettenlaufwerk benutzt (bei Videospiel-Konsolen und "Disk-only"-Computern wie Amiga oder ST kann man auf letztere Angabe natürlich verzichten). Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schickt Eure Karten bitte an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost. Die Gewinner sind diesmal:

Wolfgang Behnke, Bielefeld
Robert Blasum, Hilden
Rudolf Drosdek, Weyer
Heiko Jager, Siersburg
Ren Joeris, Geilenkirchen
Karsten Lotz, Esslingen
Alexander Mauch, Oberbachem
Peter Müller, Sohren
Klaus Schneider, Speyer
Cornelius Schwarz, Breklum
Werner Stick, München
Marc Voßhans, Ganderkesee

Herzlichen Glückwunsch! (hl)

Leser-Hitparade

1. (1) **Great Giana Sisters** (Time Warp/ Rainbow Arts)



"Great Giana Sisters" ist weiterhin Spitze

2. (2) **Maniac Mansion** (Lucasfilm)
3. (3) **Pirates** (Microprose)
4. (12) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)
5. (8) **Wizball** (Ocean)
6. (4) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)
7. (7) **Bubble Bobble** (Firebird)
8. (10) **Superstar Ice Hockey** (Mindscape)
9. (6) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
10. (5) **Test Drive** (Accolade/Electronic Arts)
11. (–) **Football Manager 2** (Addictive)
12. (19) **Ports of Call** (Aegis)
13. (–) **Dungeon Master** (FTL)
14. (16) **Tetris** (Mirrorsoft)
15. (20) **Interceptor** (Electronic Arts)
16. (–) **Indiziertes Spiel**
17. (11) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
18. (18) **IO** (Firebird)
19. (14) **The Train** (Accolade/Electronic Arts)
20. (–) **Impossible Mission II** (Epyx/U.S. Gold)

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga:

1. (1) **Great Giana Sisters**
2. (3) **Ports of Call**
3. (4) **Interceptor**
4. (2) **Bubble Bobble**
5. (–) **The Bard's Tale II**

C 64/128:

1. (1) **Maniac Mansion**
2. (2) **Great Giana Sisters**
3. (3) **Pirates**
4. (–) **The Bard's Tale III**
5. (4) **California Games**

Atari ST:

1. (1) **Dungeon Master**
2. (2) **Bubble Bobble**
3. (4) **Great Giana Sisters**
4. (5) **Carrier Command**
5. (–) **Lords of Conquest**

Videospiele:

1. (1) **Alex Kidd in Miracle World**
2. (–) **Aleste**
3. (–) **Zillion**
4. (–) **Super Wonderboy in Monsterland**
5. (–) **Legend of Zelda**

England

Vollpreis-Spiele:

1. (1) **Football Manager 2** (Addictive)
2. (–) **Road Blasters** (U.S. Gold)
3. (2) **Indiziertes Spiel**
4. (–) **Track Suit Manager** (Goliath)
5. (3) **Out Run** (U.S. Gold)
6. (–) **Empire strikes back** (Domark)
7. (–) **Street Fighter**(GO!)

Billigspiele und Compilations:

1. (1) **Ace** (Cascade)
2. (4) **Air Wolf** (Encore)
3. (3) **Frank Bruno's Boxing** (Encore)
4. (5) **Steve Davis Snooker** (Blue Ribbon)
5. (6) **European 5-A-Side** (Silverbird)
6. (–) **Stunt Bike Simulator** (Silverbird)
7. (–) **Battleships** (Encore)

U.S.A.

1. (1) **The Three Stooges** (Cinemaware)
2. (4) **Questron II** (SSI)
3. (8) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)
4. (2) **Paperboy** (Mindscape)
5. (3) **Gauntlet** (Mindscape)
6. (6) **The Games: Winter Edition** (Epyx)
7. (12) **Ultima V** (Origin)
8. (–) **Pool of Radiance** (SSI)
9. (10) **Impossible Mission II** (Epyx)
10. (5) **Skate or die** (Electronic Arts)
11. (–) **Zak McKracken** (Lucasfilm)
12. (7) **Maniac Mansion** (Lucasfilm)
13. (14) **Obliterator** (Psygnosis)
14. (–) **Wasteland** (Electronic Arts)
15. (11) **Test Drive** (Accolade)

Rainbow Games Spielautomaten GmbH

Kaffeeklatsch in Düsseldorf: *POWER PLAY* diskutierte mit den Programmierern von Rainbow Arts über Spiele, Geld und Ruhm.

Düsseldorf, Hansa-Allee 201. Seit einigen Wochen ist dies die zweite Adresse von "Rainbow Arts" neben den Büros in Gütersloh. Dieses Softwarehaus sorgt seit über einem Jahr für interessante Computerspiele.

Wie wird bei Rainbow Arts gearbeitet? Was ist das Besondere an deutschen Programmierern? Um diesen Fragen auf den Grund zu gehen, fuhren Boris Schneider und Heinrich Lenhardt nach Düsseldorf, trommelten nachmittags das ganze Rainbow Arts-Team zu einer Runde Kaffee zusammen und sprachen über die tägliche Routine und die Besonderheiten des Programmierer-Berufs.

Besonders aktiv in der Gesprächsrunde waren: Olaf Rappe, der gerade Titel wie "Bad Cat" auf MS-DOS-PCs umsetzt, Chris Hülsbeck, bekannt als Sound-Programmierer auf C 64 und Amiga, sowie Marc Ullrich, Geschäftsführer von Rainbow Arts und damit auch für Marketing und Produkte verantwortlich.

Heinrich: Wieviel verdient Ihr denn so im Monat? Kann man vom Programmieren leben?

Chris: Ich verdiene mit meinen 20 Jahren im Vergleich zu anderen Jugendlichen schon recht ordentlich. Es ist eine aufstrebende Branche, bei der man auch in jungen Jahren sehr weit kommen kann. Man sollte sich aber keine Träume vom Porsche und dem tollen Leben als Millionär machen.

Marc: Ich kann ja mal die Bandbreite des Programmierer-Gehalts bei uns angeben: Das schwankt zwischen 2500 und 3800 Mark Monatsgehalt plus Beteiligungen am Umsatz. Die Beteiligungen liegen zwischen 13 und 50 Pfennig pro verkauftem Spiel. Ohne Gehalt ist die Beteiligung natürlich ungleich höher.

Man muß bedenken, wer alles an einem Computerspiel verdient: Da ist erst einmal der Staat mit 14 Prozent Mehrwertsteuer. Der Großhändler und der Händler bekommen zusammen etwa 60 Prozent Rabatte. Von einem Spiel, das sechzig Mark im Laden kostet, bleiben etwa zwanzig Mark übrig. Davon gehen dann noch die Produktionskosten, also die Kosten für Diskette, Verpackung und Anleitung ab, das macht etwa neun Mark, also bleiben knapp elf Mark übrig. Von diesen elf Mark müssen wir die Arbeit an Programm, Grafik, Sound und Anleitung finanzieren, aber auch die Werbung bezahlen und die Verwaltung, denn wir brauchen nun mal per Gesetz eine genaue Buchhaltung.

Wenn es sich um Gelddinge dreht, kommt man unweigerlich auf das Thema Raubkopierer. Ein Beispiel aus unserem Alltag: Ein gewisser "Detonator 2001" aus Berlin, ansonsten anonym, hatte wohl eine kleine Profilneurose und rief den Programmierer an von "In 80 Days Around The World" an. Detonator behauptete, er hätte dieses Spiel geknackt und quer durch Deutschland verschickt. Darauf sagte der Programmierer: "Damit schädigst du mich aber", worauf Detonator antwortete: "Wieso? Du hast doch dein Geld bekommen. Ich schädige doch nur das Softwarehaus." Ein Softwarehaus muß man seiner Meinung nach wohl schädigen, weil die sowieso so viel verdienen. Es ist nur leider so, daß das Softwarehaus die Basis für den Arbeitsplatz ist und daß ein Programmierer an den Verkäufen seines Spiels beteiligt wird. Außerdem macht das Geld, das das Softwarehaus verdient, erst die Bezahlung eines Gehalts möglich.

Olaf: Ich finde die ganze Kopier-Diskussion eigentlich überflüssig. Wenn sich einer ein Brettspiel im Laden kauft, dann stellt sich das Problem gar nicht. Denn es ist nur bei Computerspielen möglich, Disketten zu kopieren. Bestimmte Leute sehen es halt als Sport an, einen Kopierschutz zu cracken. Aber es ist einfach illegal und schädigt die Leute, die damit ihr Geld verdienen. Man muß auch bedenken, daß in einem Spiel viel Arbeit steckt. Die Entwicklungszeit beträgt normalerweise sechs Monate, und in dieser Zeit sind mehrere Leute am Projekt beteiligt. Wenn das Spiel dann wild kopiert wird, ist das einfach schade für die, die sich die ganze Arbeit gemacht haben. Man will doch die Früchte seiner Arbeit ernten.

Boris: Es war mal eine pauschale Softwareabgabe im Gespräch, die auf den Preis von Leerdisketten aufgeschlagen werden sollte. Was haltet ihr davon?

Marc: Ich fände eine solche Abgabe prinzipiell fair. Ich möchte den Anwender sehen, der keine Raubkopie hat. Selbst ganz große Firmen mit ihren Betriebs-PCs verwenden teilweise Raubkopien.

Wenn man eine solche Abgabe in Maßen hält, beispielsweise 50 Pfennige pro Diskette, ist das meiner Meinung nach ein denkbarer Weg. Die Leute, die ihre eigenen Daten speichern, werden dadurch nicht zu armen Menschen. Eine solche Lösung ist aber sicher nicht ideal, weil das zu emotionellen Eskalationen führt.

Boris: Aber es wird doch Leute geben, die denken: "Wenn ich für die Leerdisketten eine Kopier-Abgabe leisten muß, dann darf ich auch wie wild kopieren..."

Marc: Das ist eben das Problem der emotionellen Eskalation.

Heinrich: Es soll schon vorgekommen sein, daß für bestimmte Computer keine Software mehr produziert wurde, weil zuviel kopiert und keine Software mehr verkauft wurde. Dann ist das Heulen und Zähneklappern groß, und viele Leute beschweren sich: "Warum gibt es keine Software für den 'Soundso' mehr?".

Marc: Ein Beispiel: Die Verkaufszahlen für CPC-Software sind 1987 schlagartig um 60 bis 80 Prozent gesunken. Wir führen das auf zwei Effekte zurück: Zum einen wurde der CPC durch leistungsfähigere Computer, beispielsweise PCs, ersetzt. Zum anderen ist auf dem CPC kaum noch etwas zu schützen; da wird alles sofort mit Kopierprogrammen rübergezogen. Deswegen wird das Softwarevolumen für CPC zwangsläufig kleiner werden.

Das Problem liegt aber auch im Einzelhandel, in den Kauf- und Warenhäusern, die etwa 60 Prozent vom Computerspiele-Umsatz in Deutschland machen. Ein Warenhaus führt nämlich keine Software mehr, sobald es den entsprechenden Computer nicht mehr hat. Es gibt sicherlich noch einige Atari-XL-Besitzer, die gerne Spiele kaufen würden, aber die Kaufhäuser, die den Atari XL nicht mehr anbieten, haben in der Regel auch keine XL-Software mehr auf Lager.

Boris: Ich darf noch ein Schlagwort in die Runde einbringen. Thema: Indizierung. Eure Meinung?

Marc: Ich möchte anregen, daß das Schachspiel indiziert wird. In dem Schlagen des gegnerischen Bauern steckt die Darstellung einer menschlichen Tötung. Insofern ist das Schachspiel "stark sozialethisch desorientierend".

Mit beim Interview dabei (von links nach rechts): Chris Hülsbeck, Lothar Schmidt, Thomas Hertzler, Ramiro Vaca

Schachspiele kann jeder Jugendliche kaufen und spielen, und das sollte strikt unterbunden werden. Am besten rückwirkend, mit Beschlagnahmung aller deutschen Schachspiele... Das war jetzt natürlich ironisch gemeint!

Ich bin durchaus einverstanden, wenn ein Neonazi-Demo indiziert wird, kann auch gut verstehen, wenn ein Spiel indiziert wird, bei dem sich Soldaten gegenseitig niedermachen. Nur, was zum Teil sonst noch so indiziert wird, halte ich größtenteils für fraglich.

Gerade ein Computerspiel besitzt in der grafischen Darstellung einen hohen Grad von Abstraktion. Ich halte eine Zusammenstellung der hundertfünfzig besten Tatort-Mordszenen um 20.15 Uhr in der ARD für viel jugendgefährdender, denn dort agieren reale Menschen.

Heinrich: Es gibt dieses landläufige Image vom "typischen Programmierer". Das sind die fantasielosen Wesen, die im Halbdunkel über ihren Bildschirmen brüten...

Chris: Ich find' dieses Image des "Computer-Freaks" auch ziemlich abgelutscht: Sitzt dauernd vor dem Rechner und hackt sich einen ab. Ich geh' viel lieber auf den Rummelplatz oder in die Spielhalle oder mach' irgendwas anderes, wie Fahrradfahren. Auch in den meisten Zeitschriften siehst du nur Bilder von Typen, die über einem Computer hängen. Das ist ein schlechtes Image, ich find' das schade. Es gibt sicher manchmal exzessive Phasen, in denen dieses "Freak"-Klischee auch auf mich zutrifft, aber im Prinzip sind Programmierer Menschen wie alle anderen.

Heinrich: Ja, aber die meisten Programmierer haben schon ihre Macken...

Chris: Macken hat wohl jeder.



An seinem Schreibtisch entwickelt Olaf Rappe Spiele für MS-DOS

Olaf: So ein ununterbrochenes Hacker-Dasein läßt sich auch nicht auf Dauer durchhalten. Es gab auch bei mir eine Phase, in der ich Tag und Nacht über der Kiste gesessen habe. Aber man kann das nicht jahrelang machen.

Boris: Wenn man mit dem Programmieren schon nicht reich wird, kann man dann wenigstens berühmt werden?

Chris: Wir halten es für eine traurige Entwicklung, daß man immer mehr Geschäftsleute in der Branche sieht. Die Programmierer treten in den Hintergrund, werden immer unwichtiger. Dieses Starverhalten, wie man es von Schallplatten und Fernsehen kennt, ist ganz stark rückläufig. Ich habe die Befürchtung, daß der Programmierer in ein paar Jahren nur noch ein unbekannter Angestellter ist. Das ist zum Glück bei Rainbow Arts nicht so.

Olaf: Daß die Leute schon an Programmierern interessiert sind, sehe ich an der Fnpost. Chris bekommt sehr regelmäßig Fanpost, weil er durch seinen C 64-Sound hervorgetreten ist und auch durch Zeitschriften sehr bekannt gemacht wurde. Deswegen müssen auch in Zukunft alle Leute, die an einem Programm mitarbeiten, erwähnt werden.

hl/bs

Armalyte

Alle bösen Sprites des Universums werden losgelassen: Ballerzeit mit Armalyte!

C 64 (Amiga, Atari ST)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Thalamus

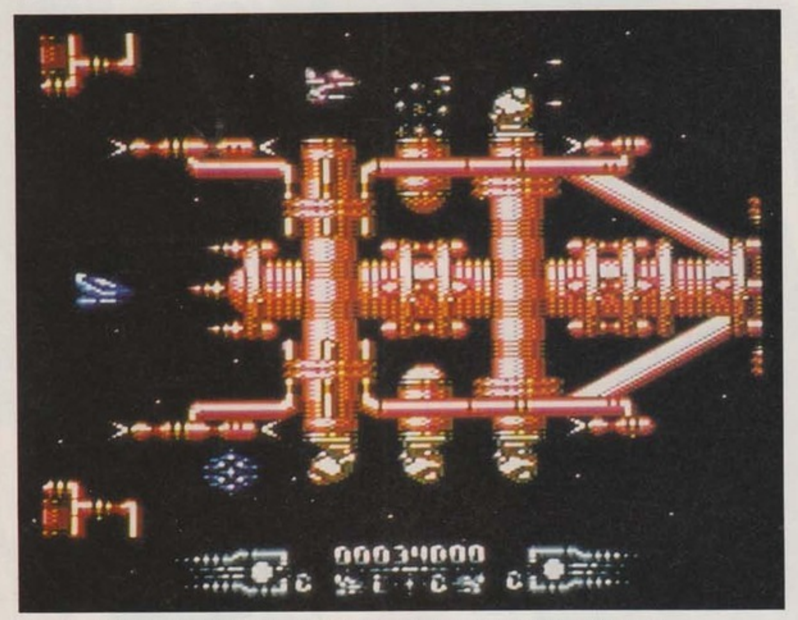
Grafik	85	
Sound	70	
Power-Wertung	85	



Die acht Levels sind recht lang und vollgepackt mit hektischer Action. Was sich da teilweise an Sprites auf dem Bildschirm tummelt, ist irre: Dutzende von Angreifern und Schüssen schwirren herum, ohne daß das Spiel langsamer wird. Da flackert und da ruckelt nichts. Die von Level zu Level schöner werdende Hintergrundgrafik trägt ihr übriges dazu bei, den Spieler bestens zu motivieren. Der Schwierigkeitsgrad ist am Anfang nicht sehr hoch, doch ab dem dritten Level wird's happig. Der sehr gute Zwei-Spieler-Modus ist das Tüpfelchen auf dem I.

Armalyte ist eines der besten Weltraum-Ballerspiele und gefällt mir besser als die C 64-Versionen von "Salamander" und "Katakis". Wer diese Sorte Spiel mag, liegt hier goldrichtig.

In den Tiefen des Weltraums gibt's mal wieder Stunk — sehr zur Freude aller Fans von Action-Spielen.

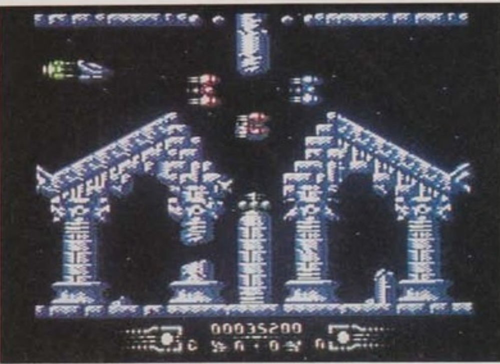


Fast schon in Spielautomaten-Qualität präsentieren sich die acht imposanten Levels (C 64)

"Armalyte" ist eine horizontal scrollende Baller-Orgie mit acht Levels. Ein Spieler alleine oder zwei Spieler gleichzeitig steuern ihre Raumschiffe in den Kampf gegen die tückischen H'Siffans (sprechen Sie diesen Namen nie mit vollem Mund aus!).

Jeder Level wimmelt nur so von gegnerischen Raumschiffen und Geschützen. Zwischendurch gibt's Duelle mit besonders großen, hartnäckigen Riesen-Raumschiffen — und das nicht nur am Ende eines Levels. Tritt ein Spieler alleine an, wird sein Raumschiff von einem grünen Beiboot begleitet, das unzerstörbar ist und wertvolle Hilfe als Schutzschild bietet. Im Zwei-Spieler-Modus steuert jeder sein eigenes Raumschiff. Beide Spieler haben ein gemeinsames Punktekonto.

Bei Armalyte liegen immer wieder Extrasymbole im Weltraum herum. Ähnlich wie bei "IO" ändern sie ihre Form, wenn sie beschossen werden. Mehr Schußkraft, Schüsse nach hinten, nach oben und unten und ein Schutzschild gehören zum Angebot. Außerdem winkt Energie für den "Super-Schuß": Hält man den Feuerknopf einen Augenblick gedrückt, ballert das Raumschiff eine besonders wirkungsvolle Lasersalve ab. Gute Nachricht am Rande: Wenn man ein Leben verliert, kann man an der gleichen Stelle weiterspielen und behält die bereits erbeuteten Extras. Außerdem kann man den Level, in dem man sein letztes Leben verlor, beliebig oft üben. Die High-Scores werden bei der Diskettenversion gespeichert.
hl



Bei großen Gegnern helfen nur viele Treffer (C 64)



Gut!

Armalyte bietet alles, was ein erstklassiges Ballerspiel ausmacht: tolle Grafik, acht ziemlich lange Levels, viele (zum Teil versteckte) Extrawaffen, Angriffsformationen en masse, Obermonster, eine großzügige Kollisionsabfrage und nicht zuletzt einen fantastischen Zwei-Spieler-Modus.

Es gibt aber zwei Gründe, warum ich bei Armalyte nicht in uferloses Jubelgeschrei ausbreche. So toll die Levels auch sind, neue Spielideen, wie man sie zum Beispiel bei "R-Type" findet, sucht man hier vergebens. Außerdem verliert man manchmal etwas den Überblick.

Doch diese beiden Schönheitsfehler trüben den Spielspaß nur geringfügig. Armalyte gehört auf dem C 64 zur Elite der Ballerspiele.

Eliminator

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Grafik	75
Sound	66
Power-Wertung	65

Aus dem Untergrund kommt der "Eliminator", eine Kriegsmaschine auf der einsamen Mission, alle Formen des Lebens auf allen Planeten zu vernichten. Ein toller Super-Schurke? Falsch geraten, Sie sollen den "Eliminator" nicht zerstören — denn Sie sind der Eliminator. Ihr Auftrag: Nieten Sie alles um, was sich Ihnen in den Weg stellt.

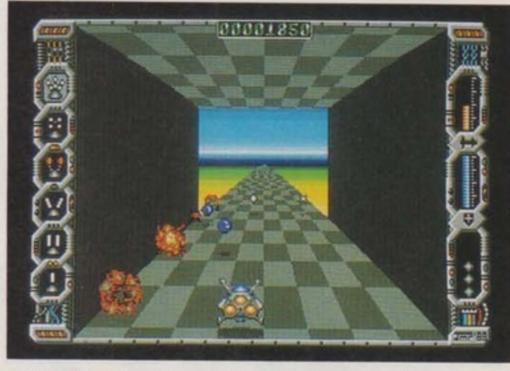
Der Eliminator hält sich aber zumindest an die intergalaktische Verkehrsordnung, denn er bleibt brav auf der Straße und fährt immer konstant die erlaubte Höchstgeschwindigkeit. Sie lenken das Fahrzeug lediglich nach links und rechts. Neben vielen zerstörbaren Angreifern gibt es auch Hindernisse, die umfahren oder per Sprungschanze übersprungen werden müssen.

Hin und wieder werden Sie auf einen Würfel oder eine Pyramide stoßen; wenn Sie diese aufsammeln, gibt es mehr Munition oder eine neue Extrawaffe.

Wenn der Eliminator mit einem Gegenstand kollidiert, kostet das sofort eines seiner drei Leben. Wird er von gegnerischen Kugeln getroffen, zehrt das an den Schutzschilden. Sind diese aufgebraucht, ist ebenfalls ein Leben futsch. Am Ende von einigen der insgesamt 16 Spielstufen bekommt man ein Paßwort verraten, mit dem man später einige Levels überspringen kann. *bs*



Auf und ab und Rechtskurve und dann ein Tunnel... Eliminator ist die reinste Achterbahnfahrt. Der 3D-Effekt der Strecken ist sehr überzeugend und dazu sehr schnell und fließend. Auch die nett gezeichneten Sprites huschen ganz schön über den Bildschirm. Aber spielerisch ist Eliminator höchstens Mittelklasse, denn es ist praktisch unmöglich, den gegnerischen Schüssen auszuweichen. Mit gutem Gedächtnis (...wo waren doch gleich die Hindernisse?), einem flinken Feuer-Finger und einem Schuß Glück kann man nach vielen Versuchen den ersten Level schaffen. Nur gut, daß das Paßwortsystem eingebaut wurde, ansonsten würde man wohl schnell die Lust verlieren.



Auch im Tunnel schlägt der Eliminator unbarmherzig zu (ST)

The Vindicator

C 64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Imagine

Grafik	77
Sound	80
Power-Wertung	53

In Computerspielen haben Außerirdische oft folgende dumme Angewohnheiten: Erstens wird die Erde erobert und zweitens die Menschheit kräftig unterdrückt. Dieselbe dumme Geschichte ist auch diesmal passiert, doch die Aliens haben die Rechnung ohne den "Vindicator" gemacht. Er ist der harte Bursche mit dem Herz auf dem rechten Fleck und einer Knarre im Gepäck.



Action für Experten ist im dritten Teil angesagt (C 64)



Bei Vindicator bekommt man gleich drei unterschiedliche Spiele fürs Geld. Auf ein Action-Adventure folgt eine horizontal scrollende Ballerei und zuletzt gibt's Einzelkämpfer-Action im Stil von "Thundercats" & Co. Alle drei Teile sind ziemlich schwierig. Um den zweiten oder dritten Abschnitt zu sehen, muß man zudem die vorigen Levels durchgespielt haben.

Grafik und Sound sind vor allem im dritten Teil sehr gut gelungen. Die Sprites sind zum Teil ausgezeichnet gemalt und animiert; zündende Disco-Rhythmen begleiten das kernige Geschehen. Obwohl man über Mangel an Abwechslung nicht klagen kann, macht mir Vindicator insgesamt nicht allzuviel Spaß. Die gute Grafik kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß der Spielwitz recht flau ist. In den drei Programmteilen wird mehr Masse als Klasse geboten. Nicht ganz mein Fall.

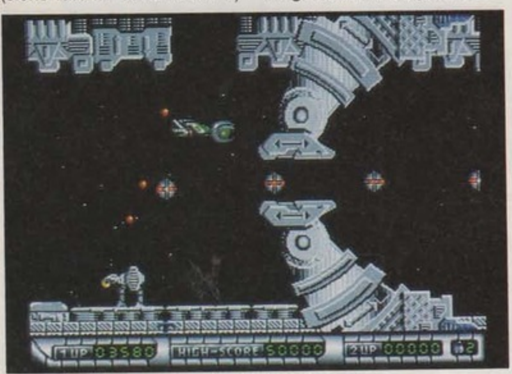
Unser tapferer Vindicator bricht auf, um die Invasoren im Alleingang zu vermöbeln. Das geschieht schön säuberlich in drei Teilen. Im ersten Abschnitt kommen die Freunde von Action-Adventures auf ihre Kosten. Der Vindicator schleicht durch eine Basis der Außerirdischen. Indem er Zweikämpfe gewinnt, kommt er in den Besitz von Computer- und Lift-Karten, Munition für seine vier Waffen und Lebensenergie-Spendern. Mit den Computerkarten erhält er Zugriff auf Terminals. Hier muß man ein anagrammatikalisches Puzzle lösen — das ist fast so kompliziert, wie es sich anhört (Hilfen für Vindicator gibt's bereits in dieser Ausgabe unter "Power-Tips").

In den beiden anderen Spielsequenzen ist dann handfeste Action angesagt. Erst schwingt sich der Vindicator in ein Flugzeug und einen Jeep, bevor er im letzten Abschnitt dem Oberbösewicht namens Gog hinterherhetzt. Der wird aber von einer umfangreichen Mutantenhorde bewacht, die munter zurückballert. *hl*

Katakis

Grafik	77	
Sound	70	
Power-Wertung	85	

Die Amiga-Version der spektakulären Weltraum-Ballerei "Katakis" weist gegenüber dem C 64-Original (siehe Test in *POWER PLAY* 6) viele Unterschiede auf. So fehlt der Team-Modus für zwei Spieler und statt zwölf gibt's nur noch sechs Level, die allerdings relativ umfangreich sind.



Ballern, bis der Amiga dampft bei "Katakis" (Amiga)

Auch das Extra-Waffen-System wurde überarbeitet. Erstens stehen mehr Extras zur Verfügung, zweitens erscheinen sie immer an den gleichen Stellen und drittens sieht man sofort, welche Waffe angeschwebt kommt. Außerdem sind die Levels samt Gegnern wesentlich übersichtlicher aufgebaut als auf dem C64. *mg*





Riesen-Roboter und -Raumschiffe greifen an (Amiga)



Fantastisch! Katakis ist zweifellos das bislang beste Action-Spiel für den Amiga. Mit der C 64-Version hat dieses Katakis allerdings nicht mehr viel zu tun. Das ist aber keinesfalls ein Nachteil, denn das "neue", verbesserte Katakis spielt sich wesentlich besser. Zum Beispiel die Kollisions-Abfrage: Während sie bei der C 64-Version zu pingelig war, kann das Raumschiff bei der Amiga-Umsetzung sogar Feinde oder den Hintergrund etwas berühren. Überhaupt ist das Spielkonzept bei Katakis-Amiga durchdachter und intelligenter als beim C 64 (wenn auch dem Automaten "R-Type" verflixt ähnlich). Die Extras kommen zum richtigen Zeitpunkt, der Schwierigkeitsgrad ist ideal (anfangs etwas leichter, später äußerst knifflig, aber immer super spielbar) und alle Sprites bewegen sich absolut ruckfrei. Endlich ein Programm, das würdig ist, auf dem Amiga gespielt zu werden.

Menace

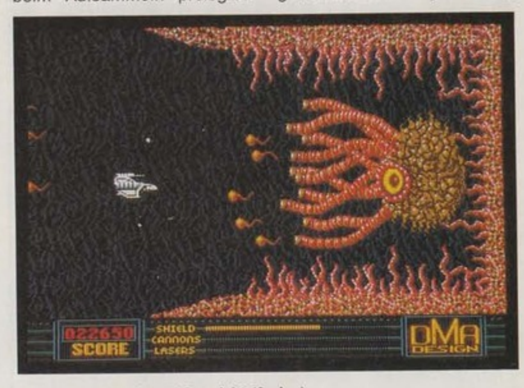
Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Psyclapse

Grafik	51	
Sound	62	
Power-Wertung	52	

Gleich zu gleich gesellt sich gern. Diese Weisheit trifft auch auf gestandene Schurken zu. Sechs der finstersten Gesellen, die das Universum zu bieten hat, haben sich vor Urzeiten auf dem Planeten Draconia zusammengerottet und ihn zu einer Festung des Grauens ausgebaut. Nun soll diesem Treiben ein Ende gesetzt werden. So bekannt sich die Hintergrund-Story von "Menace" anhört, so abgekupfert ist das Spielprinzip. Man nehme eine gehörige Portion "Nemesis", ein paar Gramm "Salamander" und eine Messerspitze "R-Type" und schon haben wir ein "neues" Ballerspiel. Das Spielfeld scrollt von rechts nach links. Neben dem eigenen Raumschiff tummeln sich je nach Level (davon gibt's sechs) verschiedene Angriffs-Formationen auf dem Bildschirm. Wird eine Staffel komplett erledigt, erscheint eine Kapsel auf dem Spielfeld. Je öfter man diese trifft, desto wertvoller ist das Extra, das sie beim Aufsammeln preisgibt. Die Auswahl reicht vom einfachen Punkte-Bonus über mehr Feuerkraft oder einem Beiboot bis hin zum praktischen Schutzschirm.

Sollten Sie trotz aller Vorsichtsmaßnahmen mit einem Gegner zusammenstoßen, verlieren Sie etwas Energie. Mit der Wahl des Schwierigkeitsgrades ("Rookie" und "Expert") bestimmt man, ob auch Energie abgezogen wird, wenn das Raumschiff mit der Hintergrundlandschaft kollidiert. Das macht das Spiel gleich viel schwieriger. *mg*

Ich bin wirklich ein ausgesprochener Fan von Ballerspielen. Aber selbst mir geht der 187te Nemesis/Salamander/R-Type-Clone irgendwann auf den Wecker. Vor allem dann, wenn er wie Menace lieblos programmiert wurde. Technisch ist Menace in Ordnung (weiches Scrolling, viele Objekte auf dem Bildschirm), aber biedere Grafik, einfallslose Angriffsformationen und Extrawaffen, die man alle schon mal gesehen hat, reizen nicht gerade zu ausgedehnten Spiele-Sessions. Wenn man bedenkt, daß ein Amiga-Besitzer zum gleichen Preis das tolle "Katakis" (siehe oben) bekommt, dann sehe ich für Menace schwarz. Gegen diese übermächtige Konkurrenz kann das durchschnittliche Programm nicht bestehen. Die gute Idee mit den zwei Schwierigkeitsstufen und der "Continue"-Modus retten auch nicht mehr viel.



Kein Level ohne Ober-Bösewicht (Amiga)

Immer an der Wand lang ...

Nun kann die Jagd durch die dunklen Gewölbe des Computers auch auf dem AMIGA stattfinden. Endloses Hetzen durch die 5 Labyrinthe mit immer neuen Rätseln – mit immer größerer Anstrengung, die Vierergemeinschaft am Leben zu erhalten.

Tausende ST-Besitzer wissen es schon längst: „Dungeon Master" ist ein Meilenstein der Computerspiele. Und jetzt in einer komplett eingedeutschen Version für AMIGA und ST.
Ein Rollenspiel, das jeden von der Rolle haut.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken
POP 11/88

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ: __________ Ort: __________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

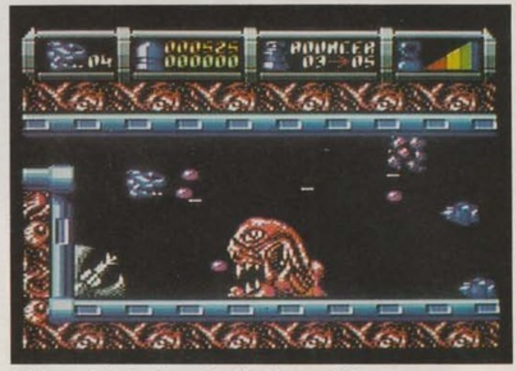


Das Programm

Cybernoid II

C 64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Hewson

Grafik	81
Sound	72
Power-Wertung	75



Schön gezeichnete, aber gefährliche Gegner (C 64)

Ganz schön fix: Erst seit ein paar Monaten ist das Spiel "Cybernoid" auf dem Markt, und schon wird die Fortsetzung veröffentlicht. Story und Spielablauf wurden bei "Cybernoid II - The Revenge" kaum verändert: Weltraumpiraten haben wertvolles Zeug geklaut und in einer gut gesicherten Festung versteckt. Ihr Raumschiff Cybernoid zieht los, um den Krempel wieder zu beschaffen.

Die Festung der Piraten besteht aus mehreren Dutzend Bildern, zwischen denen bei Wechsel in einen anderen Raum hin- und hergeschaltet wird. In jedem Bild wartet eine Vielzahl von Gegnern, die Sie mit dem Lasergeschütz oder einer von insgesamt sieben Extrawaffen erlegen sollten. Fünf dieser Extras wie Minen, Schutzschild und zielsuchende Raketen kennt man schon vom ersten Cybernoid. Zwei neue sind dazugekommen: Die Smart Bomb erlegt einen ganzen Schwung Gegner auf einmal und die Tracers sind hartnäckige Geschosse, die dem Verlauf der Wände folgen.

Zusätzlich können Sie in der Festung ab und zu noch Extra-Extrawaffen finden, wie beispielsweise ein Beiboot.

Einige Bilder verlangen eine Spielstrategie. Man muß sich überlegen, welche Extrawaffe am besten geeignet ist. *bs*



Das erste "Cybernoid" gehörte wochenlang zu meinen Lieblingsspielen; beim zweiten Streich haben sich Programmierer und Grafiker sogar gesteigert. Grafik und Sound sind auf dem C 64 noch schöner geworden, ein paar neue Extrawaffen und Gegner machen das Spiel jetzt noch einen Hauch anspruchsvoller. Leider ist es dabei geblieben, daß die Extrawaffen nur per Tastatur gewählt werden können. In der Hitze des Gefechts vertippt man sich manchmal, erwischt das falsche Extra und muß dafür zähneknirschend mit dem Verlust eines Lebens büßen. Ein paar weitere neue Ideen hätten Cybernoid II sicher nicht geschadet, aber es ist auf jeden Fall ein empfehlenswertes Action-Spiel. Das recht schwere Programm ist vor allem für fortgeschrittene Spieler geeignet.

Star Goose

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
59 bis 69 Mark (Diskette) ★ Logotron

Grafik	81
Sound	65
Power-Wertung	70

Nicht zu glauben, was sich im Weltall so alles tummelt. Die jüngste Entdeckung ist ein Völkchen von raumfahrenden Gänsen, kurz "Star Goose" genannt. Den Sternen-Gänsen hat man einige wertvolle Kristalle geklaut, die Sie wieder zurückholen sollen. Die Edelsteine sind auf den acht "Ringen von Nom" versteckt. Es sind große Raumstationen, die den Nommanen als Stützpunkt und Ersatzteillager dienen.

Ein großes Raumschiff setzt Sie mit Ihrem Gleiter auf der Oberfläche des ersten Rings ab. Sie fliegen immer in Bodenhöhe über die Hügel, Schluchten und Täler, nutzen die Deckung der Landschaft und suchen nach den sechs Edelsteinen. Das Spielfeld scrollt so schnell von oben nach unten, wie Sie fliegen. Mit dem Joystick steuern Sie nach links und rechts, mit dem Feuerknopf betätigen Sie den Laser. Zwei Tasten werden verwendet, um Raketen zu entsichern und abzufeuern.

Sie haben beliebig viele Durchläufe, um einen Level hinter sich zu bringen. So können Sie erst die gefährlichsten Installationen ausschalten und danach in Ruhe die Diamanten einsammeln. Bevor Sie durch ein Tor in den nächsten Level fliegen, können Sie auch bei verschiedenen Versorgungs-Tunnels haltmachen und dort in einem kleinen "Spiel im Spiel" (mit schneller 3D-Grafik) neuen Sprit, mehr Munition und frische Energie für die Schutzschilder absahnen. *bs*



Über Hügel und durch Schluchten – "Star-Goose" sucht nach Diamanten (ST)



Nimm das alte Spielprinzip vom "Scroll-nach-unten-Ballerspiel" und erweitere es um eine hügelige Oberfläche, die man als Deckung nutzen kann. Heraus kommt eine Mischung, die man gerne mal spielt, aber irgendwie auf Dauer nicht fesseln kann. Star Goose ist für meinen Geschmack einfach zu langweilig; großer Nervenkitzel taucht bei den etwas zahmen Formationen nicht auf, und neue Gegner oder Taktiken darf man auch nicht erwarten, wenn höhere Level erreicht werden. Nicht so guten Spielern wird dies vielleicht gefallen.

Grafisch ist Star Goose allerdings eine Augenweide. Der 3D-Effekt ist glänzend gelungen und die einzelnen Objekte sind dank geschickter Farbwahl immer einwandfrei zu erkennen. Hieran sollte sich so manches grafisch triste Action-Spiel ein Vorbild nehmen. Das Scrolling ruckelt ein wenig, aber daß wirkt sich nicht negativ aufs Spielgeschehen aus. Schade, daß diesem Programm nicht mehr Abwechslung und Spannung verpaßt wurde.



Pauken und Trompeten für Ihren PC

Wollte man bislang auf einem PC akustische Töne erzeugen, gipfelten diese Bemühungen in einem gelegentlichen Piepsen des eingebauten Miniatur-Lautsprechers. Damit ist jetzt Schluß! Mit dem neuen Creativ-Musik-System verleihen Sie Ihrem PC die Stimmen eines ganzen Orchesters.
Das Programm PLAYER ermöglicht Ihnen das Abhören von abgespeicherten Musikstücken. SING zeigt simultan zur Musik auf dem Bildschirm die zugehörigen Texte zum Mitsingen an. Und mit ANIMATED PLAYER können Sie während der Musikwiedergabe Animationen gespeicherter Computergrafiken ablaufen lassen.
Die CMS-Utilities: • Mit Compose komponieren Sie Ihre eigenen Musikstücke • Ihre Instrumente definieren Sie mit DEFINIST. Manipulationen der Hüllkurven sind damit ein Kinderspiel. • Mit dem Utility ABCR läßt sich ohne viel Aufwand eine automatische Baß-Begleitung hervorzaubern.
Mit einer Schnittstelle für Basic- und Pascal-Programmierer können Sie leicht Ihre eigenen Programme mit Musik unterlegen.
Lieferumfang: kurze Steckkarte mit 12stimmigem Synthesizer mit Anschlußbuchsen für Stereoanlage bzw. Kopfhörer und Lautstärkeregler, zwei deutsche Handbücher, sechs 5¹/₄"-Disketten.
Hardware-Voraussetzung: • PC/XT/AT oder Kompatible • mind. 256 Kbyte RAM. Software-Voraussetzung: • Texteditor (z. B. SideKick)
Bestell-Nr. 91895, **DM 499,–*** (sFr 449,–*/öS 4990,–*)
Unverbindliche Preisempfehlung

Bitte ausschneiden und an den Verlag schicken: Bitte bezahlen Sie mit Verrechnungsscheck oder Postgirozahlkarte.

Ich bestelle [ ] Stück CMS-Musikkarten, Bestell-Nr. 91895, à DM 499,–* gegen Vorauskasse. Verrechnungsscheck liegt bei. [ ]
Die Überweisung erfolgt per Zahlkarte [ ]

Name/Firma

Straße

Ort/Tel.

Datum/Unterschrift

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel, in Computer-Fachgeschäften oder bei Ihrem Buchhändler.

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

262/808

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656. ÖSTERREICH: Markt&Technik Verlag Gesellschaft m.b.H., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Telefon (0222) 5871393-0; Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526; Ueberreuter Media Verlagsges.mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 481543-0.

Soldier of Fortune

Die Symbole der zwölf Tierkreiszeichen sind heiß begehrt: Ohne sie geht der magischen Quelle die Kraft aus, mit der sie böse Geister hinter Schloß und Riegel hält.

C 64 (Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Firebird

Grafik	77
Sound	67
Power-Wertung	73

John Cumming ist wieder da. 1987 legte der Engländer mit "Zynaps" ein Action-Spiel vor. Für sein neues Spiel ließ er sich ein Jahr Zeit. Zum Glück hat John keinen Aufguß seines erfolgreichen Weltraumspiels programmiert, sondern ein komplexes Action-Adventure geschrieben.

Im Mittelpunkt von "Soldier of Fortune" steht die Zodiac-Kraftquelle. Seit vielen Jahrhunderten hält sie alle bösen Geister gefangen. Der abtrünnige Magier Krillys zerstört eines Tages die Zodiac-Kraftquelle. Geister und Dämonen können jetzt die Menschheit terrorisieren. Die mächtigen Zauberer, die einst die Quelle schufen, kommen auf rätselhafte Weise ums Leben. Tartarus und Teron sind die einzigen Überlebenden, die wissen, wie die Zodiac-Kraftquelle wiederhergestellt werden kann: Zwölf magische Schriftrollen – eine für jedes Tierkreiszeichen – müssen hergeschafft werden.

Zu Beginn des Spiels wird die Welt bereits von den bösen Geistern beherrscht. Tartarus und Teron müssen ständig mit Angriffen rechnen. Am Anfang sind unsere Helden mit einer magischen Waffe und einer schwachen Rüstung ausgestattet. Für das Vernichten von Monstern erscheinen Goldstücke, die noch eingesammelt werden müssen. Um sich für das Gold feine Sachen zu kaufen, kann man Läden betreten. Gegen Bargeld gibt's Element-Symbole, die nötig sind, um bestimmte Türen zu öffnen, bessere Waffen, stärkere Rüstungen, Extraleben und die begehrten Schriftrollen zu bekommen. In jedem Laden ist das Angebot begrenzt. Manche Dinge bekommt man auch nur, wenn man sie gegen einen anderen Gegenstand tauscht und noch ein bißchen Gold drauflegt.

Zwei Spieler können gleichzeitig antreten; man darf natürlich auch alleine spielen. Zu zweit ist Teamwork angesagt, auch wenn es gelegentliche Momente heftigen Konkurrenzdenkens gibt. Wer zum Beispiel als erster in einen Laden kommt, der Extraleben verkauft, bekommt sie wesentlich preiswerter als sein Kumpel. Andere Gegenstände sind vergriffen, wenn sie einmal gekauft wurden.

Tartarus und Teron können laufen, springen, sich ducken, klettern und schießen. Hält man den Feuerknopf ein Weilchen gedrückt, aktiviert man den "Super-Schild" und macht die zwei für einige Augenblicke lang unverwundbar.

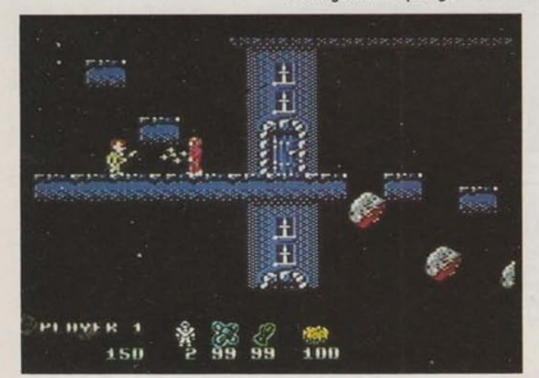
Bei Soldier of Fortune liegt die Betonung auf der Action-Seite, denn man muß schon fleißig schießen und genau springen, um gegen die zahlreichen Gegner eine Chance zu haben. Ohne Kartenzeichnen und Knobeln kommt man aber auch nicht weiter. Die stets brennende Frage "Was brauche ich wann... und wo kann ich es für wieviel bekommen?" wird Action-Adventure-Fans eine ganze Weile lang beschäftigen.

Von Soldier of Fortune ist eine deutsche Version geplant, bei der sowohl die Anleitung als auch die Texte auf dem Bildschirm übersetzt sind. *hl*



Wichtige Gegenstände gibt's gegen bare Münze (C64)

▼ Mit genauen Sprüngen kommt man nach oben (C64)





Soldier of Fortune erinnert mich etwas an japanische Videospiel-Module wie "Super Wonderboy" und "Legend of Zelda". Action und Adventure wurden geschickt vermischt. Zahlreiche Extras, viel Abwechslung bei den einzelnen Levels und die eine oder andere spielerische Neuheit fügen sich zu einem positiven Gesamtbild zusammen. Sehr schön ist der Zwei-Spieler-Modus, der voll auf Teamwork abzielt.

Soldier of Fortune ist auch technisch gut gelungen. Sauberes Scrolling und tolle Animation, eine nette Titelmusik und solche Details wie das bunte Schriftbild erfreuen das Spielerherz.



Angesichts der Flut von Ballerspielen, die sich zur Zeit über uns ergießt, ist man für ein solides Action-Adventure wie Soldier of Fortune richtig dankbar. Obwohl ich nicht gerade ein Fan dieses Genres bin, kann mir John Cummings neues Spiel durchaus imponieren. Für Action ist reichlich gesorgt: Mit vielen, zum Teil sehr originellen Extrawaffen zieht man gegen eine stattliche Dämonenbrut ins Feld. Die Steuerung ist genau und äußerst zuverlässig.

Der Schwierigkeitsgrad von Soldier of Fortune ist recht happig. Sie müssen oft gutes Timing und viel Geschick beweisen. Spielstände können nicht gespeichert werden.

Wer Action pur bevorzugt, sei gewarnt. Man muß viel rumprobieren, um an die gewünschten Gegenstände zu kommen und beim Einkaufen von Extras auch viel Geduld haben, wenn man die ganzen Läden abklappert. Wer Action-Adventures schätzt, wird aber gut bedient.

Typhoon Thompson

Atari ST
zirka 75 Mark (Diskette) ★ Broderbund

Grafik	87	
Sound	74	
Power-Wertung	83	



Schnelles 3D, schicke Animation (ST)

Ein Pionier der amerikanischen Spieleszene feiert ein glanzvolles Comeback: Dan Gorlin, Programmierer des Klassikers "Choplifter", präsentiert mit "Typhoon Thompson" ein neuartiges 3D-Action-Spiel für den ST.

Um ein gekidnapptes Kind zu befreien, müssen Sie auf hoher See vier Gegenstände aufstöbern. Diese gibt's im Tausch gegen Seekobolde, die man allerdings erst einfangen muß. An Bord eines Rettungsrings mit Lasergeschütz und Düsenantrieb brausen Sie auf eine Gruppe von kleinen Inseln zu. Wenn Sie mit dem Laser freundlich anklopfen, entschlüpfen den Inseln seltsame Fahrzeuge mit Seekobolden am Steuer. Einige Gefährte sind für Sie harmlos, andere greifen mit Seifenblasen oder grünen Säurekugeln an. Treffen Sie eins der Fahrzeuge, werden die Seekobolde herausgeschleudert und treiben für kurze Zeit reglos im Wasser. Jetzt sollte man sie schleunigst aufsammeln.

Wurden alle Kobolde eingesackt, erhalten Sie zur Belohnung einen der vier gesuchten Gegenstände. Das Spiel geht dann mit höherem Schwierigkeitsgrad weiter. *mg*



Eines steht fest: Dieses Spiel gehört in jede gut sortierte ST-Spielesammlung. Altmeister Dan Gorlin hat es erneut geschafft, ein Programm zu entwickeln, das nicht nur Spiele-Freaks entzückt. Typhoon Thompson begeistert durch die sagenhaft witzige und bezaubernde Animation der Spielfiguren auch Leute, die an Computerspielen weniger interessiert sind.

Das Spielprinzip ist fesselnd, perfekt durchdacht und dazu originell. Die feinfühlige Maussteuerung vermittelt zusammen mit der flotten und fließenden 3D-Grafik ein tolles Spielgefühl. Selbst Kleinigkeiten wie die Spiegelungen der Objekte im Wasser wurden exakt ausgetüftelt. Für mich zählt Typhoon Thompson zu den zehn besten Spielen, die bislang für den ST erschienen sind.

Graffiti Man

Amiga (Atari ST, C 64)
29 Mark (Kassette), 39 bis 59 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

Grafik	46	
Sound	61	
Power-Wertung	24	

Der coole Mickey will etwas gegen den Grauschleier in seiner Stadt tun. Um den öden City-Beton aufzuhellen, greifen Graffiti-Künstler zu Farb-Sprühdosen und bemalen Wände und Mauern (ganz illegal, versteht sich). Mickey will zum erlauchten Kreis dieser Graffiti-Jungs gehören, doch die nehmen nicht jeden dahergelaufenen Sprüher auf. Also scheut Mickey keine Mühen, sein Graffiti-Talent zu beweisen, um Mitglied in dieser Dosendrücker-Gilde zu werden.

"Graffiti Man" ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem jeder Level aus zwei Abschnitten besteht. Zunächst muß man Mickey mit dem Joystick an das rechte Ende eines horizontal scrollenden Spielfeldes steuern. Dabei muß unser Held dauernd wütenden Passanten ausweichen, die den angehenden Grafitti-Maestro nicht zum Zuge kommen lassen wollen. Wird Mickey von einem Gegenstand getroffen, verliert er etwas von seinem Farbenvorrat. Eine Kollision mit einem erbosten Mitbürger hat den Verlust eines Lebens zur Folge.

Geschick alleine genügt nicht. Um die Levels zu meistern, muß man sie auswendig lernen. Nur auf ganz bestimmten Strecken läßt sich das Ziel erreichen. Erreicht Mickey es, greift der Spieler zur Maus, um ein vorgegebenes Graffiti nachzusprühen. Eile ist geboten, denn ein Zeitlimit sorgt für Streß. Schafft man es, alle Levels heil zu überstehen, kann man schließlich sein eigenes Graffiti sprühen und sogar auf Diskette speichern. *hl*



Das Programm sprüht nicht gerade vor Spielwitz (Amiga)



Wer bei diesem Großstadt-Drama spielerische Hochgenüsse erwartet, wird enttäuscht. Man muß bei jedem Level eine Strecke herausfinden, auf der man zum Ziel gelangt. Die Idee mit der anschließenden Nachsprüh-Sequenz ist ganz nett, doch wenn man sie ein paarmal absolviert hat, kommt rasch Langeweile auf. Da Graffiti Man nicht mal eine High-Score-Liste hat, hält sich der Spielanreiz sehr in Grenzen.

Bis auf die Grafik gibt es nur wenige Unterschiede von Level zu Level. Die Sprites sehen ganz witzig aus. Sie sind aber bei weitem nicht so toll, daß man vom unwiderstehlichen Bedürfnis befallen wird, die ganze Nacht durchzuspielen.

Graffiti Man basiert auf einer hübschen Idee, doch das Spielprinzip ist ein glatter Reinfall: langweilig, wenig motivierend und sogar nervtötend. Bei der Amiga-Version wird nämlich dermaßen häufig von Diskette nachgeladen, daß man fast länger wartet als spielt.

Psycho Pigs UXB

CPC (C 64, MSX, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ U. S. Gold

Grafik	45
Sound	67
Power-Wertung	64

Ein Programm mit einer schweinisch einfachen Spielidee: Ein oder zwei Spieler (gleichzeitig) steuern nette rosa Ferkel-Sprites, die Bomben aufsammeln und werfen können. Jede Bombe hat einen Zeitzünder, der anläuft, sobald die Bombe geworfen wird. Erreicht der Zünder die Nullmarke, knallt es heftig und alles in unmittelbarer Nähe der Bombe wird weggepustet. Trifft man eines seiner Mit-Schweine, explodiert die Bombe sofort. Leider sind die computergesteuerten Schweine ebenfalls bombig drauf und werfen zurück, was das Zeug hält.

Eine Explosion löst eine Kettenreaktion aus, wenn mehrere Bomben in der Nähe liegen. In eine Explosion darf man natürlich nicht steuern, sonst ist das Schwein gegrillt und ein Bildschirmleben futsch. Gehen die Bomben aus, betritt ein unverwundbarer Schiedsrichter die Szene und bringt Nachschub an zündendem Sprengmaterial.

Von Zeit zu Zeit erscheint auf dem Bildschirm ein feines Extra. Wenn man es aufsammelt, kann man weiter werfen oder schneller rennen. Außerdem gibt's noch einen Schutzanzug, der ein paar Explosionen abhält und ein spezielles Extra, das alle Bomben am Bildschirm gleichzeitig explodieren läßt. *al*



Bombenschweine, garantiert hormon- und splitterfrei ... (CPC)



Keine Angst, Tierschützer brauchen nicht auf die Barrikaden zu gehen. Das Spiel erinnert eher an Völkerball oder eine Schneeballschlacht als an ein Tier-Gemetzel.

Auf den ersten Blick sieht die CPC-Version sehr unattraktiv und langsam aus. Hat man sich aber erst einmal eingespielt, kann man sich mit dem simpel-spaßigen Programm anfreunden. Für besondere Heiterkeit sorgt der Zwei-Spieler-Modus. Da wird kräftig geflucht und gegrunzt, wenn man gerade von seinem Mitspieler erwischt wurde. Leider hat Psycho Pigs nur zwölf Levels. Dank "Continue" kann man sich alle Spielstufen mal ansehen. Die C 64-Umsetzung unterscheidet sich kaum von der CPC-Version. Die Musik ist lediglich schöner, die Sprites sind flotter.

Down at the Trolls

Amiga (Atari ST, C 64, CPC)
29 Mark (Kassette), 39 bis 59 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

Grafik	45
Sound	31
Power-Wertung	42

Mit einem halben Jahr Verspätung läßt Rainbow Arts jetzt endlich die Trolle los: "Down at the Trolls", geheimnisvoll als "Action-Rollenspiel" angekündigt, ließ lange auf sich warten.

Mit einem Rollenspiel hat das fertige Programm aber nichts zu tun. Down at the Trolls ist vielmehr ein an "Lode Runner" erinnerndes Geschicklichkeitsspiel mit 100 Levels und einem Editor.



Das Klettern und Kramen in den Tunneln der Trolle hat Tendenzen zum düster-dämmrigen Untergrund-Langweiler. Schuld daran ist vor allem die Steuerung: Mit dem Joystick alleine kommt man nicht an alle Funktionen ran und die Maussteuerung ist bei diesem Spiel nicht schnell genug. Wenn man von ein paar Trollen in die Zange genommen wird, verklickt man sich leicht in der Hitze des Gefechts. Ein Pluspunkt ist der Editor: Wer auf solche Construction Sets steht, mit denen man sich eigene Levels zusammenschustern kann, kann hier bis ins letzte Detail neue Spielfelder ertüfteln.

Down at the Trolls ist ein etwas langatmiges Programm, das ich nur innigen Fans des Lode Runner-Spielprinzips empfehlen kann. Grafik und Sound sind auch nicht berühmt: Die Amiga-Version hat Ruckel-Scrolling und einfallslose Soundeffekte.

Vor vielen, vielen Jahren wurden die braven Elfen von den miesen Trollen beklaut. Ein mutiger Elf zieht eines Tages los, um die Schätze zurückzuerobern. Das tapfere Kerlchen wird von Ihnen mit der Maus gesteuert. Jeder Level wird in vier Richtungen gescrollt und wimmelt nur so vor Leitern, Plattformen, Liften und natürlich Schätzen. Die Schätze sammelt man durch Berührung auf. Erst wenn alle eingesackt sind, darf man die nächste Höhle betreten. Durch das Anklicken von Bildsymbolen läuft der Elf nach links und rechts, duckt sich, klettert, springt, wirft einen Feuerball oder zaubert einen Teil der Plattform weg, auf der er steht. Die beiden letzteren Fähigkeiten benötigt man vor allem, um es mit den Trollen aufzunehmen, die nichts lieber tun, als dem zarten Elf einen Knüppel auf den Kopf zu hauen. Durch einen Feuerball-Treffer wird ein Troll wenige Sekunden lang gelähmt, und durch das Wegzaubern von Plattformteilen schneidet man den Verfolgern den Weg ab. *hl*



Tollkühne Trolle tummeln sich im Tunnel (Amiga)

Computer shop und Gamesworld München/Nürnberg

Achtung bei uns erhältlich:

PC ENGINE - die Super-Spielkonsole aus Japan. Nähere Auskünfte bezüglich Preis und Spiele telefonisch.

PC Engine-Spielkonsole 499,–

Titel	Preis
R-Type 1	99,–
R-Type 2	99,–
Victory Run	99,–
Drunken Master	89,–
Superwonderboy	99,–
Galaga '88	99,–
Tales of the Monsterpath	89,–
Chan & Chan	89,–
Shanghai	89,–
Baseball	89,–
u.a.	

Ankündigungen für September/ Oktober bei Anzeigenschluß

Titel	Preis	System
Virus (= Zarch)	59,–	Amiga
Carrier Command	69,–	Amiga
Barbarian II/ Dungeon of Drax (Sept.)		Atari ST/Amiga
Vroom		Atari ST/Amiga
Dungeonmaster	69,–	Amiga
Netherworld		Atari ST/Amiga/C64
Zynaps	59,–	Atari ST/Amiga
Black Tiger		Atari ST/Amiga/C64
Whirligig		Atari ST/Amiga/C64
Last Ninja 2 (Sept.)	35,–/45,–	C64
Pirates		Atari ST/Amiga
Fugger	59,–	Atari ST/Amiga/IBM
Night Raider		Atari ST/C64/IBM
" 19 "		Atari ST/C64
Super Hang On	59,–	Atari ST
Cybernoid	59,–	Atari ST/Amiga
Katakis		Amiga
Revenge of Doh		Atari ST/IBM
Verminator	59,–	Atari ST/Amiga
Red Storm Rising (Sept.)	49,–	C64
Heroes of the Lance (D&D SSI)		C64/Amiga
Pool of Radiance (D&D SSI)		C64/Amiga
Ultima V	69,–	C64
Gary Lineker Hotshots		Atari ST/Amiga/C64
Daley Thomson Ol.Challenge		Atari ST/Amiga/IBM
Where Time stood Still		Atari ST/IBM
Sky Chase	59,–	Amiga
Operation Jupiter		Atari ST

C64-Neuheiten

Titel	Kass. / Disk.
Road Blaster	29,– / 39,–
Hawkeye	29,– / 39,–
Zak McKracken	– / 59,–
Mickey Mouse	29,– / 39,–
Darkside	35,– / 45,–
Katakis	29,– / 39,–
Down at the Trolls	29,– / 39,–
Septamber	29,– / 39,–
Barbarian II/Dung. o. Drax	29,– / 39,–
Track Suit Manager	29,– / 39,–
Danger Freak	29,– / 39,–
Three Stooges	– / 49,–
Bozuma	29,– / 39,–
Street Fighter	29,– / 39,–
President ist Missing	– / 39,–
Salamander	29,– / 39,–
Oops	29,– / 39,–
Vindicator	29,– / 39,–
Terrorpods	29,– / 39,–
Psygnosis-Barbarian	29,– / 39,–
4x×4 Off Road Racing	29,– / 39,–
Summerolympiad	29,– / 39,–

C64-Bestseller-Classics

Titel	Preis
Footballmanager II	29,– / 39,–
Wasteland	– / 49,–
Bard's Tale I	– / 49,–
Bard's Tale II	– / 49,–
Bard's Tale III	– / 59,–
Might & Magic	– / 49,–
Impossible Mission II	29,– / 39,–

Titel	Preis
Chuck Yeagers adv. Flight Trainer	– / 49,–
Games Winteredition	29,– / 39,–
Stealth Fighter	39,– / 49,–
Alien Syndrome	29,– / 39,–
Fugger	29,– / 39,–
Pirates	35,– / 45,–
The Train	35,– / 39,–
Power at Sea	– / 39,–
Strike Fleet	– / 39,–

C64

Titel	Preis
Thunder Chopper	– / 59,–
Great Giana Sisters	29,– / 39,–
Apollo 18 Mission	– / 59,–
Cybernoid	29,– / 39,–
Bionic Commando	29,– / 39,–
Jagd nach roter Oktober	39,– / 49,–
IO	29,– / 39,–
Subbattle Simulator	– / 39,–
Miniputt	35,– / 49,–
Marauder	29,– / 39,–
Shoot em Up Const. Kit	39,– / 49,–
Legacy of the Ancients	– / 49,–
PHM Pegasus	– / 49,–
Empire strikes back	29,– / 39,–
Up Periscope	– / 59,–
To be on Top	29,– / 39,–
Superstar Icehockey	29,– / 39,–
Dream Warrior	29,– / 39,–
Card Sharks	35,– / 49,–
Pink Panther	29,– / 39,–
Mickey Mouse	29,– / 39,–
Konami Arcade Collection	29,– / 39,–
Elite Six Pack Vol. 3	29,– / 39,–
Dark Castle	29,– / 39,–
Earth Orbit Station	– / 49,–
International Soccer	29,– / 39,–
Karate Ace	29,– / 39,–

Strategie C64 (SSI-SSG-PSS-Microprose)

Titel	Preis
Eternal Dagger	– / 59,–
Sons of Liberty	– / 59,–
Pegasus Bridge	29,– / 39,–
Lords of Conquest	– / 49,–
Panzer Strike	– / 99,–
Questron II	– / 59,–
Bismarck	29,– / 39,–
Corporation	29,– / 39,–
Fugger	29,– / 39,–
Patton vs. Rommel	– / 49,–
Sorcerer Lord	– / 45,–

und natürlich alle anderen Spiele dieser Hersteller

Atari ST

Titel	Preis
Gauntlet II/Leathernecks 4-Playeradapter	20,–
Virus (sehr gut)	59,–
Footballmanager II	59,–
Ultima IV	59,–
Beyond the Ice Palace	49,–
20000 Meilen unter dem Meer	59,–
Oids	59,–
Fire & Forget	59,–
Dungeon Master (super)	69,–
Leathernecks	59,–
Bard's Tale I	69,–
Captain Blood	69,–
Sundog	49,–
Mickey Mouse	59,–
Out Run (sehr gut)	59,–
Impossible Mission II	59,–
Eddie Edwards Super Ski	59,–
Superstar Icehockey	69,–
Gauntlet II (sehr gut)	59,–
Overlander (sehr gut)	59,–
Alien Syndrome (sehr gut)	59,–
Corruption	59,–
Street Fighter	59,–
Quadralien	59,–
Thundercats	59,–
Jet	115,–
Summerolympiad	59,–
Legend of the Sword	59,–
Buggy Boy	59,–
Indian Mission	59,–
Kaiser	99,–
Universal Military Simulator	59,–
Carrier Command (super)	59,–
Bionic Commando	59,–
Space Harrier	59,–
The Empire Strikes Back	59,–

VERSAND ODER IM LADEN ERHÄLTLICH!

IBM

Titel	Preis
Elite	59,–
F-16 Falcon	79,–
Maniac Mansion	69,–
Chuck Yeagers adv. Flight Train.	69,–
Desert Rats	59,–
Jet	99,–
L.A. Crackdown	69,–
Star Flight	69,–
California Games	59,–
Ultima V	79,–
Pirates	59,–
Thexder	49,–
Flight III (EGA-Version)	149,–
Impossible Mission II	59,–

Amiga

Titel	Preis
4 Player Adapter	20,–
Jet	115,–
Empire Strike Back	59,–
Fire & Forget	59,–
Summerolympiad	59,–
Port of Calls	89,–
Sub Battle Simulator	59,–
Quadralien	59,–
Enlightenment (Druid II)	59,–
Bard's Tale II	79,–
Bard's Tale I	79,–
Sarcophaser	59,–
20000 Meilen unter dem Meer	59,–
Great Giana Sisters	59,–
Bermuda Project	59,–
Interceptor (sehr gut)	69,–
Indian Mission	59,–
Thexder	59,–
Starray	59,–
Zoom	49,–
Ferrari Formula One	69,–
Superstar Icehockey	69,–
Leathernecks	59,–
Three Stooges	69,–
Bjonic Commando	59,–
Beyond Icepalace	59,–
Streetfighter	59,–
Alien Syndrome (sehr gut)	59,–
Sentinel	49,–
Annals of Rome	59,–
Ooze	69,–
Footballmanager II	59,–
Buggy Boy (sehr gut)	59,–
Corruption	59,–
Chamonix Challenge	59,–

Brett- u. Rollenspiele ohne Comp.

Titel	Preis
Raid on St. Nazaire	60,–
Partisan (ASL-Modul)	45,–
Nightmare on Elm St.	60,–
Hedgerow Hell	70,–
Central America	65,–
Open Fire	60,–
ADD Forgotten Realms	30,–
ADD World of Greyhawk	30,–
ADD Dragonlance Adventures	35,–
ADD World of Greyhawk Adventures	35,–
Hunt for Red October	45,–
Dinosaurs of the lost World	55,–
Dragonlance Boardgame	a. A.
Buck Rogers	a. A.
Adv. Squad Leader	95,–
Yanks (ASL-Module)	85,–

und viele andere mehr, bitte fordern Sie Liste mit frankiertem und adressiertem Rückumschlag an.

Neu jetzt auch Nintendo-Spiele im Angebot!

z.B.

Titel	Preis
Punch Out	85,–
Legend of Zelda	95,–
Rad Racer	85,–
Metroid	85,–
Kid Icarus	85,–
Ice Hockey	65,–
R.C. Pro Am	75,–
Gradius	a. A.
Adventure of Link	95,–

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 5,– Versandkosten, Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse. Bei Vorkasse erfragen Sie bitte telefonisch ob die gewünschten Titel lieferbar sind.

Computer shop · Landsberger Str. 135 · 8000 München 2

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2, U-Bahnhaltestelle Weißer Turm. Versandzentrale + Laden weiterhin in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2

Telefon München + Versand: 089/5022463 Telefon Nürnberg (kein Versand): 0911/203028

089/5022463



Unser Tips-Team hat sich für diesen Monat wieder besondere Knüller ausgesucht. Petra hat wieder in die Hallo-Freaks-Kiste gegriffen und Fragen herausgesucht, die Euch auf der Seele brennen. Bitte schreibt uns, wenn Ihr die Antwort wißt. Martin dagegen hat sich diesmal eine besonders schöne Karte zu "Adventures of Link" herausgepickt (Martin und ich beißen uns bei diesem Spiel gerade an Ganon die Zähne aus – nächsten Monat mehr...).

In der Computerspiel-Sektion geht's mit "Bard's Tale III" weiter, die Dimension Arboria ist diesmal dran. Langsam werden die Monster stärker und die Rätsel fieser. Besonders stolz sind wir auf das kleine "Interceptor"-Listing, mit dem man die Missionen einzeln anwählen kann. Außerdem gibt's wieder die altbewährte Mischung aus Adventure-Tips, POKEs und anderen Hilfen.

Anatol

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Das Finale von Dungeon Master:

Wenn Ihr den Gang verlassen habt, benutzt das Eye of Time. Alle Dämonen, die Ihr finden könnt, müßt Ihr mit der Invoke-Option des Firestaffs angreifen. Sie sind nicht leicht zu besiegen, deshalb auf alle Fälle abspeichern. Die Flammenmonster kann man fast alle mit der "Fuse-Option" des Firestaff erledigen.

Während dieser Schlachterei habt Ihr mit Sicherheit den Schwarzen Widerling gesehen. Das ist er, der böse Lord Chaos. Ihm könnt Ihr Euch aber erst widmen, wenn Ihr die Dämonen erledigt habt.

Ihr müßt Lord Chaos mit der "Fluxcage"-Option des Staff lückenfrei (!) einkreisen. Am besten geht's wenn man ihn an eine Wand drückt. Der Knabe hat übrigens gehörigen Respekt vor Fuse. Damit kann man ihn prima jagen. Wenn er eingekreist ist, geht man auf ihn zu und benutzt den Fuse-Befehl. Jetzt darf man die verkrampften Finger von der Maus nehmen und hat Dungeon Master geschafft.

BARD'S TALE III (Teil 2)

Sind alle Magier aufgefrischt, alle Brilhastis besiegt und die Feuerhörner geputzt? Dann kann es ja mit den Tips von Bernd Burkhardt aus Ludwigshafen weitergehen.

Wie schon im letzten Heft sind die Tips aufgegliedert: in Karten sowie ein paar allgemeine Informationen zur Dimension. Die englischen Texte haben wir diesmal weggelassen. Zu guter Letzt kommen dann genaue Lösungshinweise für alle, die an harten Stellen hängen – zum Nachspielen ideal.

Noch ein kleiner Hinweis an alle, deren Charaktere einfach zu schwach auf der Heldenbrust sind: in dem *HAPPY-COMPUTER*-Sonderheft Nummer 24 findet Ihr einen "Bard's Tale III Charakter-Editor", mit dem man die geplagten Helden etwas aufpepen kann. Wer sich den Spielspaß nicht verderben will, sollte allerdings darauf verzichten, sich Superhelden zusammenzuschneidern, die jeden Zauberspruch beherrschen und jedermann töten können. Das Spiel wird nämlich schnell äußerst öde. Genug der Warnung, hier die Tips:

Die Dimension Arboria

- Ciera Brannia (CB): ist die Hauptstadt. Hier findet man neben den üblichen Einrichtungen auch das King's Castle (KC) und die Sacred Grove (SC).
- Fisherman's Hut (FH): Neben einigen wertvollen Informationen bekommt man hier einen wichtigen neuen Zauberspruch.
- Arefolia-Wald (A): Man sollte sich Blätter mitnehmen. Sie ermöglichen für kurze Zeit das Atmen unter Wasser.
- Fresh Acrons (FA): Eine dieser Eicheln braucht man unbedingt!
- Lake (L): Der Eingang zum Dungeon "Crystal Palace".
- Festering Pit (FP): Dungeon.
- Valerians Tower (VA): Dungeon.
- Sacred Grove (SC): Dungeon.

Den Auftrag, zum Gildenältesten zu gehen, bekommt die Party im Review Board, wenn sie vom Kampf mit Brilhasti ap Tarj siegreich zurückkommt. Die Aufgabe lautet, den Bogen Valarians und die Arrows of Life auf Arboria mitzubringen.

Wenn man noch keinen Chronomancer hat, sollte man sich vom Gildenältesten jetzt einen solchen umschulen lassen. Man bekommt dann von ihm die Zaubersprüche, um die Dimension zu erreichen ("ARBO") und sie wieder zu verlassen ("ENIK").

Wenn man vollständig ausgerüstet und geheilt ist, zieht man zum Twilicht Corpse (Karte siehe Power Play 10, Seite 26). Dort wird man vom Chronomancer teleportiert, nachdem man das entprechende "alignment value" von der Code-Scheibe abgelesen und eingegeben hat.

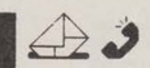
Nach der Ankunft trifft man auf einen grinsenden Hawkslayer.

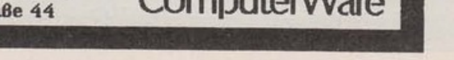
Man geht als erstes in die Stadt Ciera Brannia und besucht das Königsschloß, der die Helden mit der hiesigen Landplage Tslotha Garnath bekannt macht.

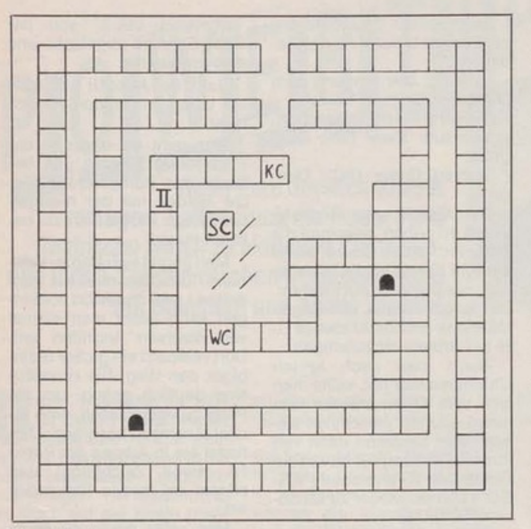
Man begibt sich also zu Valerians Turm, wo man bis zum dritten Level ungestört vordringen kann (sieht man einmal von diversen Angriffen an). Dort versperrt ein großer Steinblock den Weg. Die Hinweise sind deutlich genug, um die Party zu veranlassen, eine Eichel (Acorn) zu besorgen. Man findet sie in Arboria am Punkt FA (siehe Zeichnung) und pflanzt sie in den Steinblock ein.

Man sollte ihn in die Party aufnehmen, denn er ist ein guter, ausdauernder Kämpfer.

Man braucht jetzt noch das "Water of Life", das im Palast unter dem See versteckt ist. Neben dem See liegt eine klei-







Ciera Brannia

ne Fischerhütte. Der Bewohner gibt zwei Tips, je nachdem, wieviel Geld er bekommt:

1. Man soll in den Wald gehen und sich Blätter besorgen. Mit ihnen kann man eine Weile unter Wasser atmen. Man besorgt sie sich unter Punkt "A" auf der Karte.
2. Mit dem Zauberspruch "Gilles Gills" kann man unter Wasser atmen. Man sollte den Spruch unbedingt von dem alten Mann und nicht in der Gilde kaufen, so spart man viel Geld.

Danach taucht man in den See und betritt den Crystal Palace. Jetzt sollte man schleunigst den eben gelernten Spruch anwenden, sonst verliert man bei jedem Schritt Hit-Points. Wenn man den Spruch mehrmals anwendet, verlängert sich die Wirkung.

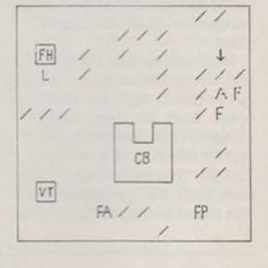
Der Crystal Palace ist ein relativ angenehmes Dungeon ohne große Gemeinheiten. Das Lebenswasser findet man in dem mit "2" bezeichneten Raum. Um es mitzunehmen, muß man unbedingt einen Wineskin dabeihaben. Mit "use wineskin" kann man zwei Portionen des Lebenswassers aufnehmen. Danach zieht die Party (wohl noch ein wenig durchnäßt) zu Valeriens Tower zurück.

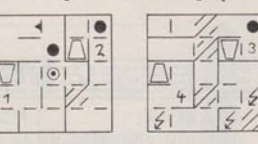
Dort begießt man die bei "6" eingepflanzte Eichel mit dem Lebenswasser mit "use wineskin". Danach geschieht, was alle gehofft haben.

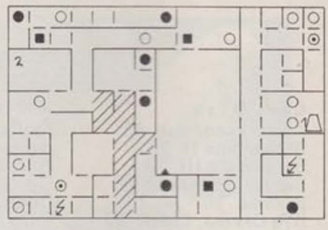
Im nun offenen Zentrum des 3. Levels findet man die Treppe zu Level 4. Bei Punkt "9" befindet sich der Nightspear, den man ohne Kampf mitnehmen darf. Im Festering Pit gibt es bis auf einige Fallen keine Probleme, bis man bei Punkt "4" auf Tslotha Garnath stößt. Wenn man ihn mit dem Nightspear erwischt hat, zerfällt er in seine Bestandteile. Unbedingt mitnehmen sollte man den Kopf und das Herz.

Jetzt präsentiert man dem König in Ciera Brannia den Schädel.

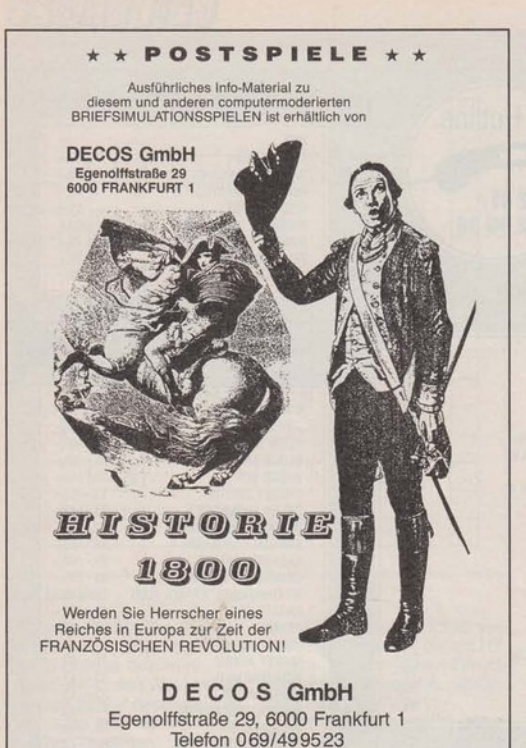
In der Stadt kann man jetzt die Sacred Grobe ungehindert passieren und sucht Valeriens Grab. Wenn man am Punkt 4 zu lange untätig herumsteht, wird man von der ewigen Flamme kräftig versengt, was zum Tod eines oder mehrerer Party-Mitglieder führen kann. Also faßt man sich ein Herz (nämlich das von Tsltha Garnath), das man bei sich trägt und legt es in die Höhle von Valerians Brust ("use heart"). Nichts passiert. Doch halt! Wozu haben wir noch eine Portion Lebenswasser übrig? Benutzt man den Wineskin, erscheint die Meldung: "The heart, invigorated by the Water of Life, begins pumping fluid through the little tubes attached to the bowl." Gleichzeitig öffnet sich







▲ **Von links nach rechts: Valerians Tower Level 1, 2 und 3 und der Crystal Palace; oben Arboria**



UNSERE KNÜLLERPREISE!!!

CALIFORNIA GAMES AMIGA/ST/IBM **64,00 DM**
JET AMIGA/- /IBM **98,00 DM**

XT-RECHNER AB 998 DM   AT RECHNER AB 1698 DM

DST GmbH

TITEL	AMIGA	ST	IBM	TITEL	AMIGA	ST	IBM
ALIEN SYNDROME	58	49		KAMPFGRUPPE	52	64	59
BALANCE OF POWER	59	68	68	KATAKIS	49		
BERMUDA PROJECT	59	59		MICKEY MOUSE	59	50	
BIONIC COMMANDOS	59	54	49	MORTEVILLE MANOR	67	69	
BOBO	50	54	58	NETHERWORLD	50	50	
BUBBLE BOBBLE	47	49		PHANTASM	50	54	
CARRIER COMMAND	59	59		QUADRALIEN	49	54	64
CHUBBY CRISTLE	56	68		REISE Z MITTELP. D. ERDE	50	58	58
CORRUPTION	59	59		STARGLIDER II (11/88)	a.A	a.A	
DALEY THOMPSON	61	61	61	STREET FIGHTER	59	59	
DEFENDER OF THE CROWN	63	64	58	SUMMER OLYMPIAD 88	55	53	49
DIE FUGGER	49	49	56	SUPER STAR ICEHOCKEY	64	64	59
F/A 18 INTERCEPTOR	58			THE EMPIRE STRIKES BACK	54	50	
FIRE AND FORGET	55	55	59	UNIVERSAL MILITARY SIMUL	68	59	59
GEE BEE AIR RALLY	45			VIRUS	53	54	
GRAFFITI MAN	68			WORLD TOUR GOLF	64		64
KAISER	109	99		ZERO GRAVITY	49		
KAMPF UM DIE KRONE	69	69		ZYNAPS	89	89	

Versand per Nachnahme + DM 5,50 oder Vorkasse (EC) + DM 3,00
alle Angebote freibleibend   Nur Originalware, keine Grauimporte
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Daten-Service Tenbrock GmbH 4040 Neuss 1, An der Obererft 63

02101-41034
24h Bestellannahme
Preisliste kostenlos
Hardware-Liste dto.



ANTI-BUSINESS-PROGRAMME!

Samantha Fox-Strip-Poker
Bei diesem wirklich aufregenden 7-Card-Stud-Poker müssen Sie schon ganz schön cool bleiben. Ob Sie es schaffen, Ihre Spielkarten stets im Auge zu behalten? Digitalisierte Videos – und bluffen kann Samantha auch!

Für C-64 Cassette:	DM 13.90
Für Schneider Cass.:	DM 13.90
Für Spectrum Cass.:	DM 13.90
Für Schneider Disk:	DM 19.90

AMIGA-Software

Titel	Preis	Titel	Preis
Amiga Tools-Virus Killer	49.90	Impact	39.90
Backgammon	29.90	In 80 Tagen um die Welt	59.90
Bard's Tale I	79.90	Interceptor	69.90
Bard's Tale II	69.90	Jump Jet	39.90
Emulator C-64 m. Kabel	159.90	Kikstart II	29.90
Chessmaster 2000	79.90	Ports of Call	89.90
Corruption	79.90	Red October	59.90
Crack the Cocnut	49.90	Roadwars	59.90
Dark Castle	69.90	Shadow Gate	69.90
Defender of the Crown	79.90	Space Quest	69.90
Diablo	49.90	Star Glider	69.90
Extensor	39.90	Star Wars	59.90
Feud	29.90	Strike Force Harrier	79.90
Flight Simulator II	129.90	Terramex	59.90
Flintstones	59.90	Terrorpods	59.90
Formule One Grand Prix	59.90	Tetris	59.90
Garrison	59.90	The Pawn	69.90
Garrison II	59.90	The Wall (Super Break-Out)	39.90
German Football Sim.	49.90	Vampire's Empire	59.90
Grand Slam Tennis	69.90	Wizball	69.90
Großmeister Schach	59.90	World Games	69.90
Hollywood Strip Poker	49.90	Zork I	89.90
		Zork II	89.90

ATARI ST Software

Titel	Preis
3-D-Galax dt.	49.90
Backlash dt.	59.90
Bad Cat	49.90
Bard's Tale I	89.90
Black Cauldron	119.90
Blueberry	59.90
Broker dt.	59.90
Bubble Bobble	49.90
Championship Wrestling	39.90
Color-Emulator	129.90
Corruption	79.90
Deep Space	39.90
Defender of the Crown	89.90
Flight Simulator II	129.90
Hollywood Strip Poker	39.90
Impact	39.90
In 80 Tagen um die Welt	59.90
Kaiser dt.	129.90
Karate dt.	49.90
Leisure Suit Larry	59.90
Little Computer People	59.90
Lucky Luke dt.	59.90

C-64 Software

Titel	Cassette	Diskette
Alternative Worldgames	C 29.90	D 39.90
Arkanoid II	C 29.90	D 39.90
Armaggedon Man	C 29.90	D 39.90
Bard's Tale I		D 49.90
Bard's Tale II		D 49.90
Bard's Tale III		D 49.90
Boulderdash Contr.Kit	C 19.90!!!	
Championship Sprint	C 29.90	D 39.90
Chessmaster 2000	C 35.90	D 49.90
Chuck Yeager's AFT	C 39.90	D 49.90
Deflector	C 29.90	D 39.90
Daley Thompson	C 35.90	D 45.90
Flightsimulator		D 89.90
Fred Feuerstein	C 29.90	D 39.90
Gary Lineker Football	C 29.90	D 39.90
Hawk Eye	C 35.90	D 45.90
Helloween DEUTSCH	!!!	D 39.90
Implosion	C 29.90	D 39.90
Impossible Mission II	C 29.90	D 39.90
In 80 Tagen um die Welt		D 39.90
International Soccer	C 29.90	D 39.90
Jagd auf Roter Oktober	C 49.90	D 59.90
Laser Basic DEUTSCH	C 39.90	D 49.90
Laser Compiler DEUTSCH	C 49.90	D 59.90
Laser Genius Assembler	C 39.90	D 49.90
Legacy of the Ancients		D 59.90
Marble Madness SUPER!!!	C 19.90	SUPER!!!
Mini Putt		D 39.90
Outrun	C 25.90	D 35.90
Questron II		D 39.90
PI R 2	C 19.90	D 35.90
Pirates!	C 49.90	D 59.90
Roadwar 2000		D 39.90
Sidearms	C 29.90	D 35.90
Sixpack Vol. 3	C 29.90	D 39.90
Solid Gold	C 29.90	D 39.90
Starwars 2	C 29.90	D 39.90
Sorcerer Lord		D 39.90
Superstar Icehockey	C 29.90	D 39.90
Taipan SUPERPREIS!!!		D 29.90
Top Ten Collection	C 35.90	D 45.90
To be on Top	C 29.90	D 39.90
Trantor	C 25.90	D 35.90
Vermeer DEUTSCH		D 59.90
Volleyball Simulator	C 29.90	D 39.90
Wings of War		D 35.90
Winter Edition		D 39.90

WIR LIEFERN AUSSCHLIESSLICH ORIGINAL-PROGRAMME DER HERSTELLER – ZU NIEDRIGEN PREISEN!

Football Manager II
Brandneu: Die Sport-Strategie-Simulation zu einem Super-Preis:

Für C64 Diskette:	DM 39.90
Für Schneider Disk:	DM 39.90
Für Amiga Diskette:	DM 59.90
Für Atari ST Disk:	DM 59.90
Für C-64 Cassette:	DM 29.90
Für Schneider Cass:	DM 29.90
Für IBM-PCs Disk:	DM 59.90

Schneider CPC Software

Titel	Cassette	Diskette
3D-Voice-Chess	C 39.90	D 49.90
Arkanoid Rev. of Doh	C 29.90	D 39.90
Bard's Tale 1	C 29.90	D 39.90
Battleships (super!)	C 9.90	
Bubble Bobble	C 29.90	D 39.90
California Games	C 29.90	D 39.90
Equinox	C 13.90	D 19.30
Flunky (DIE Hektik!)	C 25.90	D 35.90
Formula One	C 9.90	
Glass (Space-Arcade)	C 9.90	
International Karate	C 9.90	D 19.90
Jagd auf Roter Oktober	C 49.90	D 59.90
Laser Basic dt.	C 29.90	D 39.90
Laser Compiler dt.	C 39.90	D 49.90
Pirates! nur 6128		D 59.90
The Rocky Horror Show	C 15.90	D 19.90
Sidearms	C 29.90	D 39.90
Sixpack Vol. 3	C 29.90	D 39.90
Starwars	C 25.90	D 39.90
Terramex	C 29.90	D 39.90
Tetris	C 29.90	D 39.90
Topten Collection	C 29.90	D 39.90

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON: 0911/288286

ATARI ST Software

Titel	Preis	Titel	Preis
Marble Madness dt.	79.90	Solomon's Key	49.90
Mercenary	39.90	Space Quest II	59.90
Mono-Emulator	129.90	Starwars 1. 49.90 Teil 2.	59.90
Mortville Manor dt.	69.90	Sub Battle Simulator	59.90
Outrun	59.90	Summer Olympiad	59.90
Phantasie dt.	39.90	Sun Dog	49.90
Pinball Factory	39.90	Super Cycle	39.90
Power Play	59.90	Terramex	59.90
Psion Chess dt.	69.90	Testdrive	79.90
Spidertronic	59.90	World's Greatest (Epyx)	79.90
Vampire's Empire	59.90	Wizball 49.90 Virus	59.90

TOP-AKTUELLE SPECTRUM-TITEL

Titel	Preis
Videoface Interface	149.90
All Stars	29.90
Buggy Boy	29.90
Crime Busters (Der Hit!)	9.90
Cybernoids	29.90
Daley Thompson	29.90
Five Star Games 3	29.90
Impossible Mission 2	29.90
Karnov	29.90
Omega One	9.90
Sixpack Vol. 3	29.90
Where Time stood still	29.90

Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten: bei Vorkasse mit Scheck: DM 2,50, bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung.

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

☐ Hiermit bestelle ich für den Computer ______
nachstehende Programme per ☐ Nachnahme (+ Kosten 5,90) ☐ Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50)

☐ Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo über Software für meinen Computer.

Bitte Anschrift nicht vergessen ______ Unterschrift

1 3 4

T.S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

T.S. Datensysteme

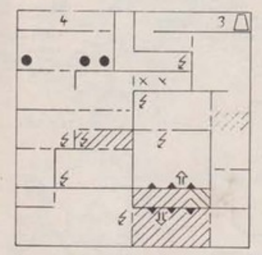
DENISSTRASSE 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · TELEFON 0911/288286

1 L&R

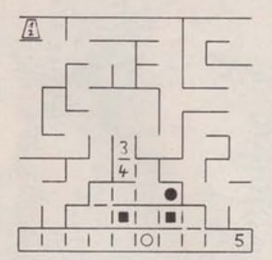
auf der linken Seite unbemerkt eine Tür, durch die man schließlich bei "5" den Bogen und die Lebenspfeile findet.

Mit Pfeil und Bogen macht man sich sofort wieder auf den Weg nach Hause. In der Review Board wartet wieder der alte Mann.

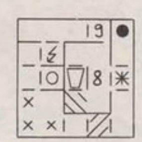
Die Party bekommt 600 000 Erfahrungs-Punkte, frische Magie und die Sprüche zum Betreten Gelidias. Teleportationspunkt ist der Cold Peak. Und welche Gemeinheiten in der Eiswüste Gelidiaan auf die Party lauern, davon berichten die nächsten Power-Tips.



Sacred Grove, Level 2



Sacred Grove, Level 1

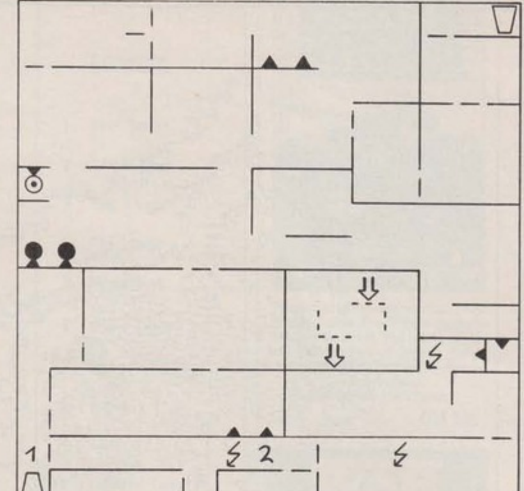


Valerians Tower, Level 4

Thunderbolt

Ist Ihnen "Thunderbolt" zu schwer? Kein Problem:
- Mit
POKE 28777,169
POKE 28778,0
wird die Sprite-Kollision ausgeschaltet.
- POKE 28982,234
macht das Spiel etwas langsamer.

Gestartet wird mit SYS 28672.



Festering Pit, Level 2

Interceptor

Joe Emka aus Hainburg hat sich das Spiel "Interceptor" für seinen Amiga gekauft und inzwischen jede Menge Flugstunden auf dem Buckel. Von ihm stammen folgende taktische Tips:

– Qualifikation:

Man stellt den Schub auf 100 Prozent und stellt den Nachbrenner ein. Sobald man gestartet ist, zieht man das Fahrwerk ein (ein göttlicher Soundeffekt übrigens) und macht einen halben Looping.

Man fliegt etwa zwei Meilen auf dem Rücken (Radar beachten!). Man darf auf keinen Fall nach rechts oder links abdrehen, sonst stimmt der Eintrittswinkel nicht mehr. Man steigt gerade auf zirka 4000 Fuß und vollendet den Looping.

Dann sinkt man schnell auf 145 bis 150 Fuß, verringert den Schub auf 10 Prozent, fährt das Fahrgestell und den Fanghaken aus und betet...

– Identifizieren:

Es besteht kein sonderliches Problem, die Jets zu finden. Sie abzufangen ist schon schwerer; deshalb hier ein Tip für den Luftkampf.

Man nimmt am besten die AM-Raketen, denn die Sidewinder treffen nur im Umkreis von 11 Meilen. Man muß nicht unbedingt warten, bis die "In Range"-Meldung erscheint. Man sollte sich jedoch solange gedulden, bis der Radar fixiert ist. Wenn man nur einen Gegner hat, kann man es sich leisten, ihm drei oder vier Raketen entgegenzuschicken.

Wird man selber angegriffen, achtet man auf den Radar, bringt die Rakete hinter sich und fliegt mit voller Geschwindigkeit (aber ohne Nachbrenner) davon. Sollte das Manöver nichts nützen, helfen nur noch die IF-Raketen und das EMC-System, das man ohnehin einschalten sollte, wenn es brenzlig wird.

– Präsident beschützen:

Meistens wird die Maschine des Präsidenten gar nicht angegriffen. Erscheint eine MIG, so setzt man sich hinter sie und ärgert sie ein wenig, ohne sie abzuschießen (ist gar nicht notwendig). Dann wartet man ab, bis der Präsident gelandet ist. Wer's nicht lassen kann, sollte einmal die AF-1 beschießen.

– Die gestohlene F-16:

Man kümmert sich nicht um den Befehl, sondern geht zuerst auf die MIGs los und schießt erst dann die F-16 ab. Aber Vorsicht! Nicht hinter einer Maschine kleben, wenn eine (oder beide) F-16 Kurs 270 fliegen. Besser ist es, man dreht dann ab, bevor man sie nicht mehr erwischt.

– Pilot retten:

Vom Träger aus nimmt man Kurs auf die Insel im Nordwesten. Man muß ziemlich tief fliegen, um den Piloten zu entdecken. Hat man ihn gefunden, fliegt man über ihn, wartet zwei Sekunden und wirft die Ladung ab.

■ Wer sich endlich einmal alle Missionen ansehen will, kommt mit unserem Listing auf seine Kosten. Michael Bierwisch aus Hückelhoven/Baal schickte uns dieses kleine, aber mächtig praktische Listing.

Man tippt es einfach in "Amiga-Basic" ab und speichert es auf einer beliebigen Diskette. Dann startet man das Listing und folgt den Anweisungen auf dem Bildschirm.

```
1  REM GENERIERT DAS
   PROGRAMM "CONFIG" FUER
  INTERCEPTOR
2  REM 1988 VON MICHAEL
   BIERWISCH
3  REM FUER
   MARKT & TECHNIK AG
4  CLS
5  PRINT "INTERCEPTOR -
   DISK EINLEGEN UND
   ))SPACE(( DRUECKEN!"
7  FRAGE:
8  A$ = INKEY$
9  IF A$ = " " THEN MAIN
   ELSE GOTO FRAGE
10 MAIN:
11 OPEN "DFO:CONFIG" FOR
   OUTPUT AS 1
12 FOR I = 1 TO 78
13  READ M$
14   B1 = ASC (LEFT$(M$,1))
15   IF B1 ) 64 THEN
     B1 = B1 - 55 ELSE
     B1 = B1 - 48
16   B1 = B1 * 16
17   B2 = ASC
     (RIGHT$(M$,1))
18   IF B2 ) 64 THEN
     B2 = B2 - 55 ELSE
     B2 = B2 - 48
19   B = B1 + B2
20   PRINT**£1, CHR$ (B);
21  NEXT
22 CLOSE 1
23 END
24 DATA 00,01,00,01,00,06,
        02,01,00,00
25 DATA 00,00,00,00,00,00,
        00,00,00,00
26 DATA 00,01,01,01,01,01,
        01,01,00,00
27 DATA 00,00,00,00,00,00,
        00,00,00,00
28 DATA 00,00,00,00,00,00,
        00,00,00,00
29 DATA 00,00,00,00,00,00,
        00,00,00,00
30 DATA 00,00,00,00,00,00,
        00,00,00,00
31 DATA 00,00,00,00,00,00,
        00,00
```

Die Original-Diskette sollte auf jeden Fall in der Diskettenbox bleiben und **nicht** verändert werden. Wir raten, daß man sich eine Sicherheits- und Spielkopie (siehe Handbuch zu "Interceptor") des Originals anfertigt und das Listing auf dieser ausprobiert. Wir können leider keine Haftung für vermurkste Original-Disketten übernehmen.

Und jetzt Startbahn klar und viel Spaß mit den Missionen!

Faery Tale-Adventure (Teil 1)

Andreas Siemon aus Diepholz hat nicht nur die hervorragenden Karten zum Amiga-Spiel "The Faery Tale Adventure" gezeichnet, sondern auch eine gute Erzählung dazu geschrieben. Da die Lösung etwas umfangreich ist, veröffentlichen wir sie in zwei Teilen.

"Julians Tagebuch"
Erste Woche:

Wehe meiner Familie! Mein Vater schleppte sich heute schwer verwundet in mein Heimatdorf Tambry und starb vor den Augen meiner Brüder!

Alles nahm seinen Anfang mit dem Niedergang unseres Landes Holm. Mächte der Finsternis überfluteten es, auch Tambry belieb nicht davon verschont. Üble Kreaturen überfielen und raubten einen Talisman in Form eines Ochsenschädels, dem die abergläubischen Alten magische Kräfte zuschreiben. Und siehe - die Woge des Bösen überschwemmt seit dieser Stunde alles, was lebt, mit Haß, Unheil und Tod.

Zweite Woche:

Ein großes Land ist Holm, und weit haben mich meine Reisen bisher geführt. Meines Vaters Karte ist mir eine große Hilfe. Auf ihr habe ich alle Städte und Schlösser eingetragen, aber auch die Orte, an denen ich die verschiedensten Dinge entdeckte. Zahlreichen Feinden begegnete ich, und auch einigen Freunden. Goldene Schlüssel und Schädel aus Jade helfen mir im Kampf. Vogel-Götzen und Juwelen erleichtern mir die Suche, Schlüssel aller Art öffnen mir Tür und Tor zu Hütten und Palästen.

In besseren Zeiten schufen die Baumeister zahlreiche Stätten der Ruhe und Rast. Ich nutze sie, wo ich nur kann. Das Böse dringt nicht oft dorthin und ich fand Gold und nützliche Gegenstände.

In Marheim selbst fand ich die Straßen verlassen. Mir wurde berichtet, daß der König aus Furcht um seine entführte Tochter Katra nicht gewillt sei, Holm zu helfen. Dies alles entspringe dem Werk einer verfluchten Hexe, die im finsteren Grimwood hauste. Der Priester der Königs heilte meine Wunden und offenbarte mir das Geheimnis der Steinringe: Die Beschwörung kleinerer Steine ermöglicht die Reise zu einem anderen Steinkreis. Ich durchstreife das Land auf der Suche nach Hinweisen, wie ich die Hexe besiegen kann. Einen Hinweis fand ich: "Suche die Schildkröte".

An einer Landzunge rettete ich dann einige Tage später ihren Nachwuchs vor den gierigen Mäulern einiger Schlangen. Das Muttertier erlaubte mir zum Dank fortan die Reise auf ihrem Rücken und gab mir eine Muschel, mit der ich sie jederzeit am Meer herbeirufen kann, falls ich Hilfe brauche.

So gelangte ich auch auf die Insel der Magier, in deren Kristallpalast ein weiteres Rätsel auf mich wartete: fünf goldene Figuren gilt es zusammenzutragen. Die erste der Figuren wurde mir aus Zauberinnenhand ausgehändigt.

Dritte Woche:

Statt am Meer versuchte ich mein Glück in den Gebirgszügen südlich von Marheim. Ich wurde fündig; weise Männer enthüllten mir, daß der Blick der Hexe tödlich sei. Mit der Macht des Sonnensteins aber sei ihr tödliches Auge gebrochen. In einem entlegenen Tal stieß ich auf den Tempel eines alten Volkes, das diesen Stein verehrt. Ein schwarz gekleideter Ritter verwehrte mir zunächst den Eintritt, nach langem Kampf gab er sich jedoch geschlagen und ließ mir den Sonnenstein als Pfand für sein Leben.

Frohen Mutes brach ich nach Grimwood auf, doch der düstere Wald mit all seinen verwirrenden Labyrinthen bedrückte mein Gemüt. Nach vie-



Legende

1 Inn/ Tavern
2 Small Keep
3 Log Cabin
4 Old Castle
5 Stone Ring
6 Stone Tower
7 Wise Man/Beggar
8 Turtle
9 Swan
10 Isolated Cabin
11 Crystal Palace
12 Dream Knight
13 Temple
14 Witch's Castle
15 Forbidden Keep
16 Graveyard
17 Ranger
18 Dragon's Cave
19 Citadel of Doom
• Items

len Mühen gelangte ich zum Schloß der Hexe. Der Kampf war grausam. Ich versuchte, ihrem Blick zu entkommen, doch mehr als einmal streifte er mich und versengte mein Fleisch. Voller Schmerzen schrie ich und flehte den Sonnenstein an. Er entfaltete seine Wirkung und machte die Hexe verwundbar. Nach schier endlosen Schwertstreichen fiel sie. Eine Feuersäule stieg zum Himmel und in einem Häufchen Asche fand ich ein goldenes Seil. Das goldene Seil, von dem so viele Legenden berichten! Legenden, die besagen, ein goldenes Seil zähme ein goldenes Tier, und kein Berg vermöge sich dem Besitzer in den Weg zu stellen. Voll närrischer Hoffnung verließ ich Grimwood, der jetzt viel von seinem Schrecken verloren hatte. Auf einer Lichtung voller Monstergebeine fand ich die zweite goldene Figur; die zweite der fünf Figuren von Azal."

Wie's mit Julian weitergeht, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe von *POWER PLAY*.



Wasteland

Oliver Bödeker aus Herdecke hat ein paar Fragen zum Rollenspiel "Wasteland"
- Wie lautet der Code im Temple of Blood (Needles)?
- Wie heißt das Paßwort in Downtown (Needles)?
- Wie kommt man in die Zelte der Desert Nomads?
- Womit kann man die Gegner in Guardians Citadel schlagen?

Jack the Nipper II

Fabian Casula und Mirko Paci kommen bei dem Action-Adventure "Jack the Nipper II – the Coconut Capers" nicht weiter. Sie wissen nicht, was sie in der "Totenkammer" machen müssen. Brauchen Sie einen bestimmten Gegenstand?

Dante's Inferno

Alexander Wehr aus Kassel versucht schon geraume Zeit, das C 64-Spiel "Dante's Inferno" zu lösen. Er stößt dabei jedoch immer auf Schwierigkeiten:
– In der Anleitung steht unter "Spiele-Tips" der unklare Satz: "Sie müssen an irgendeinem Punkt im Spiel den Weg zurückverfolgen. " Was ist damit gemeint? An welchem Punkt muß man zurückgehen und bis wohin?
– Es ist beschrieben, daß im ersten Teil des siebten Kreises der Fluß Phlegethon anzutreffen ist. Alexander kommt aber immer vom sechsten Kreis gleich zum zweiten Teil des siebten Kreises. Wie kommt man zu diesem Fluß?

International Karate

Bodo Brouver aus Westoverledingen hatte in Ausgabe 6 die Frage gestellt: Wie besiegt man bei "International Karate" den Mann mit dem schwarzen Gurt? Guido Kaminski aus Essen hat uns eine Antwort geschickt.
- Wenn man die <X>-Taste zusammen mit den Tasten <1>, <2>, <3> oder <4> drückt, werden die Kämpfer schneller oder langsamer. <1> ist dabei die schnellste Stufe.
- Wie erzielt man ganze K.O.-Punkte? Ganz einfach:

Man drückt den Feuerknopf, bewegt den Joystick nach rechts oben, hält den Knopf gedrückt und bewegt den Joystick gerade nach oben.

Wenn das nicht klappen sollte (manche Gegner reagieren nicht darauf), hier eine alternative Technik:

Feuerknopf drücken, den Joystick nach rechts oben drücken, den Knopf loslassen und den Joystick nach links oben drücken.

Eine ganze Liste feiner POKEs zum C 64 hat uns Georg Hohlmann aus Duisburg geschickt. Die POKEs funktionieren wie immer nur mit Originalen. Man löst einen Reset aus, tippt die entsprechenden POKEs ein und startet das Programm mit dem SYS-Befehl wieder. Jetzt aber zu den POKEs:

Deflector

"Deflector" auf dem C 64 ist ein schönes Spiel, leider in höheren Leveln ziemlich schwer. Da das Programm reset-geschützt ist, kann man einen POKE nur über einen Trick eingeben. Christian Esken aus Arnsberg hat ihn herausgetüftelt:

Man legt die Original-Diskette in sein Laufwerk und lädt das Spiel mit dem Befehl:
LOAD ''???'',8,1

Wenn der Computer das Spiel geladen hat, tippt man
POKE 22709,0
SYS 2088
ein. Jetzt kann man einen Reset machen und danach einen der folgenden POKEs eingeben:
- POKE 1023,1 : Man kann die Level mit der Taste < + > und <—> vor- und zurückblättern.



POKE-Ecke

- POKE 1023,4 : Es erscheinen keine Gremlins mehr.
- POKE 1023,5 : Damit kombiniert man beide POKEs.
- POKE 13967,165 : Man verliert keine Energie mehr.
- POKE 14073,165 : Es kommt kein Overload mehr zustande.
- POKE 9715,36 : Die Spiegel am Anfang eines Levels drehen sich nicht mehr.
- POKE 11890, X : Das "X" steht für den Level, in dem man beginnen will, minus eins. Ein Beispiel: Man will in Level 31 starten. Man zieht eins vom Startlevel ab und tippt "POKE 11890,30".

Gestartet wird in allen Fällen mit SYS 9658.

Code Hunter

Man lädt "Code Hunter", löst einen Reset aus und gibt
POKE 8759,173
ein. Dann startet man wieder mit SYS 4700.

Dann sollte man keine weiteren Probleme haben, die Gegner sind nämlich nicht mehr gefährlich.

Knight Games II

Zu dem Geschicklichkeits-Spiel "Knight Games II" hat Georg Hohmann aus Duisburg die Codes für den zweiten und den dritten Teil herausgeknobelt. Man lädt den entsprechenden Teil und tippt den entsprechenden Code ein. Er lautet:
Teil 2 – EB W2 51
Teil 3 – XF G6 06

Maurauder

Hier kommt ein netter Cheat-Modus (ebenfalls von Georg Hohlmann) zu dem kürzlich erschienenen Action-Spiel "Maurauder". Man drückt, wenn das Spiel begonnen hat, die Tasten <Q>, <2>, die Leertaste und die "Commodore"-Taste. Wenn's nicht sofort klappen sollte, wiederholt man es so lange, bis es klappt. Der Cheat-Modus macht das Schiff unverwundbar. Vorsicht, nach einiger Zeit schaltet sich der Cheat selber aus. Man kann ihn aber jederzeit wieder einschalten.

BMX Kidz

Man lädt das Spiel, löst einen Reset aus und gibt folgende POKEs ein:
POKE 9004,234
POKE 9005,234
POKE 9006,234

Mit SYS 24586 startet das Programm. Jetzt hat man unendlich viel Zeit, um den Parcours zu beenden.

In 80 Days around the World

Manfred Biehl aus Neunkirchen hat einen Weg gefunden, wie man bei dem Spiel "In 80 Days around the World" eine Runde weiterkommt. Man lädt das Spiel, startet die Action-Sequenz und löst mitten im Spiel (egal an welcher Stelle) einen Reset aus.

Wenn man jetzt mit
SYS 2064
das Spiel wieder startet, ist man eine Station auf der Reise weiter.

Erste Hilfe: Einsteiger-Tips aus der Redaktion

Wie schon in der letzten Ausgabe findet Ihr an dieser Stelle Tips zu einigen Spielen, die wir in dieser Ausgabe testen. Diese Tips sind hauptsächlich dafür gedacht, um die ersten Hindernisse aus dem Weg zu schaffen.

Vindicator (C 64)

Wer will bei Vindicator nicht auch Teil 2 und 3 bewundern? Ladet das Spiel ganz normal und tippt, während das Vindicator-Logo auf dem Bildschirm gezeigt wird, das Wort "ENOLAGAY". Schwupps, schon wird der zweite Teil geladen. Und wer gleich den dritten Level sehen und hören will (dufte Musik!), tippt jetzt das Wort "OPPENHEIMER", wenn das Vindicator-Logo zu sehen ist.
hl

Eliminator (ST)

Es ist ganz schön schwierig, den gegnerischen Schüssen auszuweichen, da man diese meist nicht kommen sieht. Hier hat sich eine einfache Taktik bewährt: immer in Bewegung bleiben. Wer immer leicht nach links und rechts ausschert und niemals ganz gerade fliegt, wird weniger getroffen.

Sie sollten sich so schnell wie möglich den Doppel-Schuß besorgen, er ist eine der besten Extra-Waffen in diesem Spiel.

Wer den ersten Level nicht schafft, den zweiten aber gern mal sehen möchte: Auf der Titelseite einmal die Help-Taste drücken, dann "AMEOBA" eintippen. Vorsicht, das Spiel beginnt dann sofort! *bs*

Star Goose (ST)

Bei "Star Goose" kommt man ohne Raketen nicht weit. Und um die Raketen zu laden und abzufeuern, muß man die Tastatur bedienen. Mit folgender Grifftechnik haben wir das leidige Problem gelöst: mit der rechten Hand steuert man den Joystick. Die Feuerknöpfe werden nicht benutzt; man hat also in jedem Fall die andere Hand frei. Mit ihr bedient man die Leertaste (zum Schießen) und die "Caps Lock"-Taste (um Raketen zu laden und abzufeuern) am Atari ST. Einziger Nachteil dieser Methode: man kann immer nur die rechte Rakete einsetzen. Dafür spielt sich Star Goose so viel sicherer.
hl

Katakis (Amiga)

Gegen Ende des ersten Levels tauchen zwei größere Roboter auf, die man mit dem "normalen" Schuß sehr oft treffen muß, ehe sie explodieren. Kurz bevor diese Elektronik-Klötze erscheinen, kommt das Beam-Extra angerauscht. In diesem Fall sollte man es aufsammeln, obwohl der wertvolle Satellit dann verschwindet. Wenige Beam-Treffer reichen nämlich aus, um die Roboter wegzuputzen. Mit dem Beam als Waffe ist auch das Riesen-Raumschiff am Ende des ersten Levels kein Problem mehr. Zu Beginn des zweiten Levels nimmt man dann einfach wieder das Satelliten-Extra. Aufgepaßt im dritten Level: Hier gibt's kein Satelliten-Extra.
mg

Fish

Hier die wichtigsten Tips für die ersten drei Mini-Adventures: – Im Wald sollte man den explosiven Vogel freilassen, denn im Käfig liegt etwas sehr Wichtiges. Zwei wichtige Wörter, die nicht jeder kennt: "Crucible" bedeutet Schmelztiegel, "Tongs" ist eine große Zange. Der Guru besitzt den wichtigsten Gegenstand dieses Adventures. Er läßt ihn liegen, wenn er seine "Wohnung" verläßt. Wem es zu heiß wird: Im Nordosten wehen kühle Winde.

– Zweites Adventure: Die Hippies in der Abbey können Sie nicht sehen, wenn Sie kein Licht machen. Der wichtigste Gegenstand ist der Gargoyle. Sie müssen zu ihm raufklettern und ihn dann irgendwie in die Katakomben schaffen. Wenn Sie den Anschlag der Hippies nicht überleben, einfach gleich noch mal in das gleiche Adventure gehen, es beginnt nicht ganz von vorne.

– Dritter Teil: Steves Wunsch nach Kaffee muß erfüllt werden. Wie, verraten wir nicht, aber als kleine Hilfe: Es wird Ihnen niemals gelingen, Kaffee zu machen. Keine Angst, das Puzzle hat eine sehr simple Lösung. Der wichtigste Hinweis ist stets auf der letzten Kassette versteckt, die Sie sich anhören, also immer alle drei sammeln. Das Zimmer, in dem die Deadly Fins proben, kann man niemals betreten. *bs*



Videospiel-Tips

Super Mario Bros. (Nintendo)

Eines von vielen Geheimnissen bei "Super Mario Bros." ist das Feuerwerk am Ende eines Levels. Wieviel Explosionen (für jede Explosion gibt's 500 Punkte) man sieht, hängt von der restlichen Zeit ab. Ist bei Fahnenstangen-Berührung die letzte Ziffer eine "6", winken sechs Explosionen, bei einer "3" drei Explosionen und bei einer "1" eine Explosion.

Zelda II: Adventure of Link (Nintendo)

Ulrich Onischke aus Berlin hat eine wunderschöne Oberweltkarte zu "Adventure of Link" gezeichnet, die sehr hilfreich im Kampf gegen Ganon ist. Der erste Palast wurde von Paul Röhrich aus Berlin kartografiert. Karten zu den weiteren Palästen folgen in der nächsten *POWER PLAY*.

Metroid (Nintendo)

Einen tollen Cheat-Mode für "Metroid" hat Helge Heiner aus Oldenburg entdeckt. Probiert doch mal folgendes Paßwort:

JUSTIN BAILEY

--- ---

Nun steuert man eine grünhaarige Frau, die alle erdenklichen Extras besitzt.

Thunderblade (Spielautomat)

Joachim Kähler aus Deggendorf hat bei "Thunderblade" einen tollen Cheat-Mode entdeckt. Am Ende des zweiten Levels (Panzer) muß man sich vom letzten Schuß zerstören lassen, während die Mitteilung auf dem Bildschirm erscheint, daß der Level geschafft wurde. Am besten fliegt man rechts unten, denn hier wird der Hubschrauber auf jeden Fall von diesem Schuß getroffen. Ab dem dritten Level hat der Spieler dann unendlich viele Leben. Joachim hat den Trick bei der Standversion von Thunderblade entdeckt. Ob er auch bei der Hydraulik-Variante klappt, konnte er nicht herausfinden.

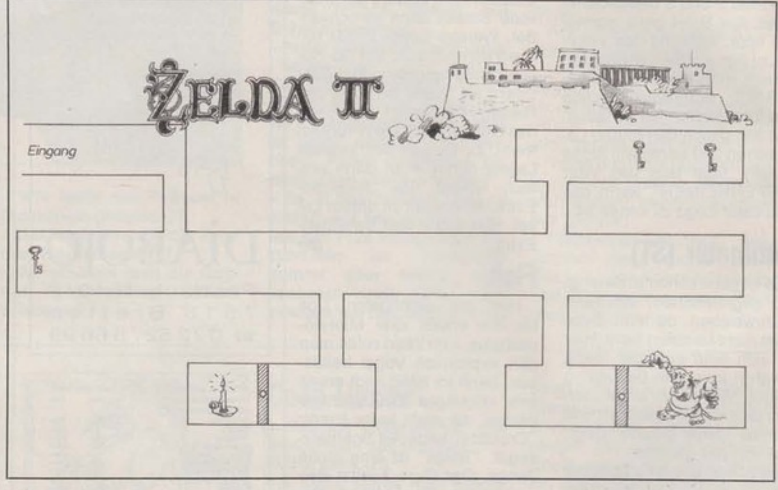
Maze Hunter 3D (Sega)

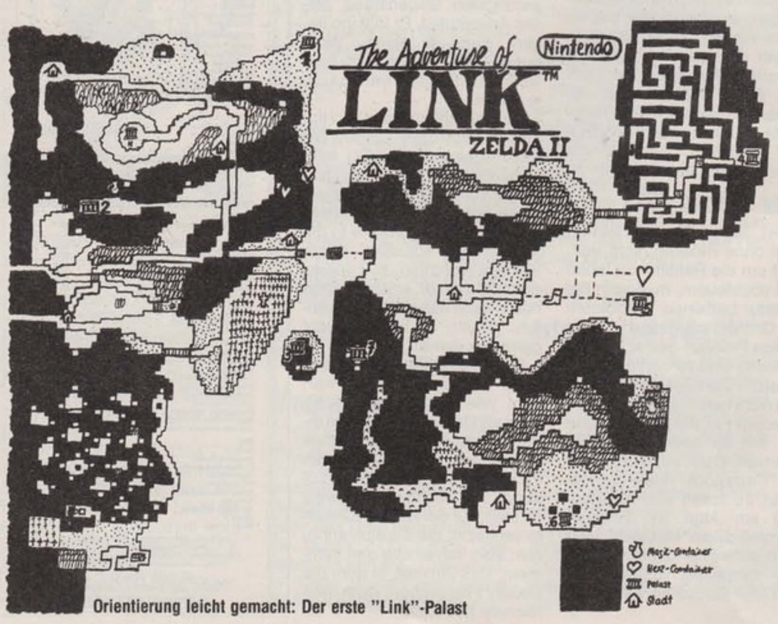
Kaum auf dem Markt, gibt's auch schon einen "Continue"-Modus für "Maze Hunter 3D". Im Titelbild muß man das Joypad nach schräg links oben halten und beide Knöpfe gleichzeitig drücken. Als Belohnung winkt ein Menü, in dem man jeden bewältigten Level anwählen und dort starten kann.

Wem das noch nicht reicht, kann sich sogar ein außerplanmäßiges Extraleben ergattern. Wenn man die Eisenstange ("Iron Bar") aufnimmt, schlägt man damit automatisch einmal zu. Trifft dieser Schlag zufällig einen Gegner, gibt's ein Bildschirmleben gratis. Sega-Freak Thomas Must aus Vienenberg hat diese beiden Tricks herausgefunden.

The Legend of Zelda (Nintendo)

Jörg Baach aus Rheda-Wiedenbrück hat entdeckt, wie man bei "The Legend of Zelda" durch die Hintertür in die zweite Spielrunde gelangen kann. Wer als Namen "Zelda" eingibt, startet gleich in der zweiten Spielrunde.





Orientierung leicht gemacht: Der erste "Link"-Palast

HIGH HALL OF FAME SCORES

In der "Hall of Fame" veröffentlichen wir jeden Monat High-Scores von Computer-, Video- und Automatenspielen, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen picken wir die Top-Leistungen heraus. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt.

Es zählen nur High-Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind. Wenn wir den Eindruck haben, daß eine Punktzahl nicht ehrlich erspielt wurde, behalten wir uns vor, sie nicht abzudrucken. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht zu jedem Spiel die High-Scores veröffentlichen können.

Es wäre toll, wenn Ihr mit Euren High-Scores gleich noch ein paar Tips zum entsprechenden Spiel liefern könntet. Habt Ihr spezielle Taktiken angewandt? Interessant wäre auch, ob auf einem höheren Level noch etwas Außergewöhnliches passiert. Ach ja, und wenn ein Spiel unterschiedliche Schwierigkeitsgrade hat, gebt doch an, auf welcher Stufe Ihr Euren High-Score erreicht habt.

Also, keine Müdigkeit vorschützen und ran an die Joysticks beziehungsweise Joypads. Hier noch die Adresse, an die Ihr Eure High-Scores schicken sollt:

Markt und Technik Verlag
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München *mg*

Einar Olafsson, Hamburg:
Wizball (C64, 2 Spieler): 958.200

Jan Zecher, Traunstein:
Impossible Mission 2 (C64): 72.400

Werner Ganser, Friedrichshafen:
Return to Genesis (ST): 88.100
Buggy Boy (ST): 96.120

Peter Meyer, Ober-Ramstadt:
Wonderboy (Sega): 401.280
Fantasy Zone II (Sega): 373.570

Ludger Anderke, Oberhausen:
Bomb Jack (Amiga): 289.500

Sven Müller, Bremen:
Star Wars (Amiga): 2.743.780

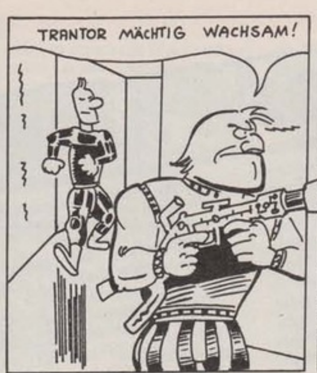
Bernhard Bichmann, Hamburg:
Space Harier (Automat): 7.978.770





8. FOLGE
IN DEN FÄNGEN DES TENTAKELS

DAS TENTAKEL, EIN GEFÜRCHTETER KILLER, HAT SICH AN BORD VON STARKILLERS RAUMSCHIFF GESCHLICHEN. SEIN GEHEIM-AUFTRAG: STARKILLER ELIMINIEREN!







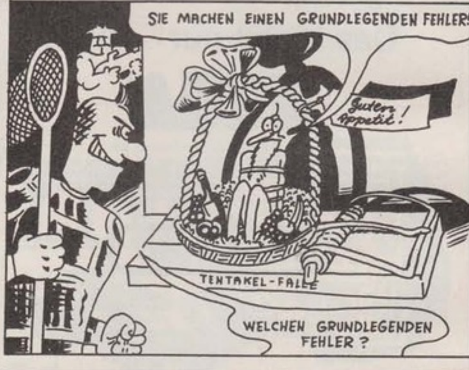




















ENDET SO STARKILLERS HOFFNUNGSVOLLE KARRIERE?... ALS TENTAKEL-APPETITHÄPPCHEN? NUR DIE NÄCHSTE POWER PLAY WIRD UNS DIE ANTWORT AUF DIESE BRENNENDE FRAGE GEBEN...



CPC bröckelt

Bis Ausgabe 4 war ich voll zufrieden mit *POWER PLAY* und dachte, es sei das beste Magazin. In Ausgabe 5 gab es schon weniger Tests für meinen Computer (CPC 464), aber ich meinte, dies sei vorübergehend. Doch in Ausgabe 6 war kein einziger Test, nicht einmal ein Kurztest für den CPC.

Mario Maes, Temmels

Wir haben wirklich nicht vor, den CPC aus unserem Magazin zu verbannen. Die CPC-testlose *POWER PLAY* 6 war eine Ausnahme. Daß sich spezielle CPC-Besprechungen meistens auf Kurztests beschränken, liegt daran, daß die meisten Spiele zuerst für andere Computer erscheinen. Wir bitten die CPC-Besitzer um Verständnis dafür, daß wir ihren Computer nicht so stark berücksichtigen können wie Amiga, ST und C 64. *hl*

Index-Nachhall

Ich möchte den Antrag stellen, die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften zu indizieren. Wer den Artikel über die Arbeitsweise der BPS in *POWER PLAY* 6 liest, könnte nämlich ausflippen und schwere seelische Schäden davontragen! Dabei will ich Gregor für das Interview danken, denn er hat Herrn Stefen richtig "in die Mangel genommen".

Karsten Bremer, Hagen

Pack's zusammen

Darf man, wenn man bei Euch an verschiedenen Wettbewerben teilnehmen will, alles zusammen in einen Umschlag stecken, damit man sich unnötige Portokosten spart?

Markus Pyttrich, Berlin

Ja, man darf. Ihr könnt uns gerne mehrere Wettbewerbskarten auf einmal schicken. Man sollte aber nicht mehrere Antworten auf ein Blatt schreiben. Verwendet bitte für jeden Wettbewerb eine eigene Karte — der Dank unserer Redaktions-Assistenz ist Euch gewiß. *hl*

Habt Ihr Fragen, Kritik, Lob und Anregungen auf Lager? Wollt Ihr Eure Meinung zur Spiele-Szene und *POWER PLAY* loswerden? Dann nichts wie ran an Griffel oder Textverarbeitung und einen Leserbrief geschrieben! Unsere Adresse lautet:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Psycho Pigs UXB (CPC)

Ein paar taktische Tips zu dem Schweine-Spaß "Psycho Pigs UXB":

- Die Anzeige der Bomben färbt sich rot, wenn sie drei Sekunden vor der Explosion stehen. Lassen Sie dann besser die Klauen von ihnen, sonst werden Sie sie nicht mehr los.
- In der Bonus-Runde ist man bei der CPC-Version schneller, wenn man diagonal steuert. Immer nur auf eine Seite konzentrieren, genau zielen und den Feuerknopf drücken.
- Vorsicht vor den gelben und braunen Ferkeln, sie werfen relativ gezielt.
- Immer genau zielen, sonst liegen schnell viele aktivierte Zeitbomben im Weg.
- Machen Sie mit Ihrem Mitspieler aus, ob Sie mit- oder gegeneinander spielen wollen, das erspart Ihnen viel Ärger. *al*

The President is missing (MS-DOS)

Wer den Präsidenten wiederhaben will, muß sich durch Unmengen von Daten, Akten und Fotos schlagen. Deshalb hier einige Informationen, denen man nachgehen sollte:

- Der gesuchte Operator steht im Handbuch.
- Das Tonband birgt wertvolle Informationen. Da schnippt beispielsweise im Hintergrund ein Feuerzeug, während der Präsident spricht. War da nicht ein Raucher auf einem Bild zu sehen? Gehen Sie das Bildarchiv noch einmal durch.
- Die "Austria-Connection" ist nicht weit vom Tatort entfernt.
- Hubschrauber gehen nicht als Handgepäck durch. Wo wurden sie gestohlen? Wohin wurden sie transportiert?
- Machen Sie sich einen Zeitplan für die einzelnen Orte und tragen Sie alles peinlich genau ein. Damit finden Sie schnell heraus, wer für die Tatzeit ein Alibi hat und wer nicht.
- Vergleichen Sie doch mal die Uhrzeiten aller Beteiligten auf den Fotos.
- Wenn man partout nicht weiterkommt, gibt man der Datenbank als Suchbegriff eine willkürliche Haarfarbe ein. Der Computer spuckt dann eine Liste mit Namen aus, die man weiterverfolgen kann. *al*

Zynaps (ST)

"Zynaps" gibt's jetzt auch für Amiga und ST. Wer Schwierigkeiten hat, die ersten Levels zu überstehen, sollte mal unsere Extrawaffen-Strategie ausprobieren. Am Anfang wählt Ihr zweimal die höhere Schuß-Frequenz (zweites Symbol). Danach sollte man sich zwei Lenkraketen zulegen. Die sehen nicht nur niedlich aus, sondern sind auch ungeheuer effektiv beim Wegputzen von Gegnern. Alle anderen Bomben und Raketen sollte man links liegenlassen, sie bringen nicht sonderlich viel.

Bevor man sich mit dem Gegner am Ende eines Levels anlegt, sollte man mindestens einmal die Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs erhöhen. Ansonsten würde ich die Tempo-Macher eher meiden. Denn je schneller das Schiff wird, desto ungenauer läßt es sich steuern. *hl*

Zak McKracken

Von Thomas Jeising aus Dülmen stammen die ersten Tips zu dem Maniac Mansion-Nachfolger "Zak McKracken". Mit ihnen sind die ersten Probleme schnell aus dem Weg geräumt.

- Im Schlafzimmer sollte man das Fischglas, die Telefonrechnung aus der Kommode und das Kazoo aus dem Schreibtisch nehmen. Dann stellt man den Anrufbeantworter an und reißt das lose Stück Tapete ab.
- Sushi gehört in ein anderes rundes Gefäß im Wohnzimmer.
- Wenn man die "Cash Card" unter dem Schreibtisch nehmen will, rutscht sie gemeinerweise weg. Mit "use phone bill" kommt man an das begehrte Stück.
- Im Wohnzimmer legt man das Kissen auf die Couch zurück und steckt den Stecker in die Steckdose. Unter dem anderen Kissen liegt die Fernbedienung.
- Folgende Gegenstände sollte man nicht vergessen: das Ei aus dem Kühlschrank und den Briefkasten-Schlüssel neben der Türe. Links über der Spüle hängt ein Messer, unter der Spüle findet man einen Stift.
- Wenn man mit dem Stift auf das Stück Tapete schreibt, wird ein Plan daraus.
- Bei der Bäckerei nicht aufgeben. Mit der Zeit bekommt man, was man will.
- Vor dem Haus ist das Büro der Telefongesellschaft. Die Rechnung muß man bezahlen, sonst wird das Telefon gesperrt. Den Zettel in der linken Box sollte man gleich mitnehmen, wenn man ohnehin da ist.
- Man kann in die Straße hinter dem Bus gehen. Man kommt an ein Geschäft, in dem man sich alle Gegenstände kaufen sollte.
- Wenn man wieder zurück in seine Wohnung geht, kann man den Teppich zurückklappen und die losen Bretter mit Hilfe der Toolbox lösen. Geht man in das Loch, dann ...
- Im Flugzeug verstopft man das Waschbecken mit Toilettenpapier. Wenn das Wasser überfließt, geht man schnell zum vordersten Sitz und nimmt das Feuerzeug. Das Flugzeug bietet aber noch mehr Gemeinheiten:

Auf einem beliebigen Flug verfährt man wie oben erwähnt (Ausguß verstopfen, Wasser andrehen, Klingel drücken). Wenn die Stewardeß angelaufen kommt, rennt man nach vorne, ohne Zeit zu verlieren. Dort steckt man das Ei in die Mikrowelle, stellt sie an und geht auf seinen Platz. Ist das Ei geplatzt, hat man Zeit, sich genauer umzusehen.

- Der Busfahrer ist lärmempfindlich. Wecken Sie ihn ruhig auf, damit er Sie zum Flughafen fährt. Wie man das macht? Was heißt "Kazoo" denn auf Deutsch?

Das waren mit Sicherheit noch nicht alle Gemeinheiten, die sich an diesen Orten verbergen. Wer weiter ist und sein Wissen mit uns teilen will, möge uns bitte schreiben.

Wenn schon Zehnkampf, dann auch richtig!

DALEY THOMPSON'S
OLYMPIC
CHALLENGE

ocean

Mit dem Meister dieser Sportart trainiert sich's am besten! Gehen Sie in Konkurrenz in den Disziplinen 100-m-Lauf, Kugelstoßen, Weitsprung, Diskuswerfen, 400-m-Lauf, 110-m-Hürdenlauf, Speerwurf, Hochsprung, Stabhochsprung und 1500-m-Lauf. Das erfordert schon eine Menge Training ...
Daley Thompson kämpft um seine Medaillen auf Commodore 64, Schneider CPC, Atari ST, Amiga und PC.

POP 11/88

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ: __________ Ort: __________

An: ariolasoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2



Das Programm

Microprose Soccer

Gleich zwei Fußballspiele auf einmal: Bei "Microprose Soccer" tritt die Computer-Bundesliga auf dem grünen Rasen und in der Halle an.

C 64 (Amiga, Atari ST, MS-DOS)
39 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Microprose/Sensible Software

Grafik	76
Sound	65
Power-Wertung	90



Alle Tabellen auf einen Blick beim WM-Modus (C 64)

Die neueste Fußball-Simulation für den C 64 kann mit einigen großen Namen überraschen. Programmiert wurde sie von Sensible Software, dem Team, das uns bereits "Wizball" und "SEUCK" bescherte. Sensibles Sportspiel-Debut wird von einer Firma veröffentlicht, die sich bisher durch meist kriegerische Simulationen einen Namen machte: Microprose.

Freudig überrascht wird jeder sein, der sich das Soccer-Programm kauft: Auf der Diskette beziehungsweise Kassette findet man zwei verschiedene Fußball-Simulationen. Ihr könnt ein Match im Stadion austragen oder Hallen-Fußball spielen.

Die Steuerung ist bei beiden Varianten ähnlich. Das Spielfeld wird jeweils von oben gezeigt und in alle Richtungen fließend gescrollt. Den Spieler, den man steuert, erkennt man am flackernden Trikot. Ist man in Ballbesitz, kann man einen Paß schlagen und schießen. Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, desto härter der Schuß. Die Flugbahn des Balls krümmt sich tückisch, wenn der Joystick außerdem nach links oder rechts gedrückt wird. Mit Bananenflanken und angeschnittenen Schüssen kann man den gegnerischen Torwart ganz schön zum Fluchen bringen.

Gefährlich wird's, wenn der Gegner das Leder hat. Per Feuerknopfdruck kann man jetzt dem angreifenden Spieler in die Socken grätschen, um den Ball zurückzuerobern. Kommt der eigene Torwart in Sicht, gerät auch er unter Eure Kontrolle. Ein Feuerknopfdruck bewirkt jetzt einen beherzten Sprung des Keepers.

Beim Hallenfußball gibt es ein paar wesentliche Regeländerungen. Der Ball kann hier nicht ins Seitenaus rollen, sondern prallt von der Bande zurück. Außerdem kann der Torwart ausgedehnte Spaziergän-



Die große Auswahl an Computer-Gegnern macht das Programm auch für Solo-Spieler attraktiv. Die totale Begeisterung kommt aber erst, wenn man mit ein paar Freunden kickt. Wenn sich zwei Spieler im Halbfinale einer Weltmeisterschaft in der Verlängerung gegenüberstehen, ist es aber mit der Freundschaft schnell mal vorbei.

Bei "Microprose Soccer" bekommt man viel für sein Geld geboten. Spielerisch und technisch ist hier alles vom Feinsten. Beide Programm-Teile sind sehr gut gelungen, wobei uns das Spiel auf dem Rasen insgesamt mehr Spaß macht. Beim Hallenfußball spielt der Zufall eine größere Rolle. Dank der Banden-Abpraller sind auch hier Kurzweil und Action garantiert. Alles in allem ein Muß für jeden C 64-Besitzer, der ein gutes Fußballspiel schätzt.



Beim Hallenfußball-Turnier ist ein Tor gefallen. Die Zeitlupen-Wiederholung zeigt genau, wie der Treffer entstanden ist: der Linksaußen kam frei zum Schuß. (C64)



Darauf habe ich all die Jahre gewartet: Endlich gibt's eine spielerisch gelungene Fußball-Simulation mit Liga-Modus, vielen Computer-Gegnern, Weltmeisterschaft und anderen feinen Features. Sensible Software legt mit "Microprose Soccer" einmal mehr ein erstklassiges und mit viel Hingabe ausgetüfteltes Spiel vor. Nach den enttäuschenden Fußball-Simulationen, die zur Europameisterschaft veröffentlicht wurden, ist Microprose Soccer die Erlösung für alle gefrusteten Fußball-Freaks. Allein für die herrlichen Zeitlupen-Wiederholungen nach jedem Tor haben die Programmierer eine Goldmedaille verdient. Eine Kleinigkeit hat mich allerdings etwas gestört: Die zwei Mannschaften sind bei bestimmten Trikotfarben nur schwer voneinander zu unterscheiden. Trotzdem sollte dieses Programm bei jedem Sportspiel-Freak zu Hause im Regal stehen.



Je größer der Ball dargestellt wird, desto höher fliegt er (C 64)



Turbulent und torreich: 1:0 für Anatol (C 64)

ge machen und selbst auf Torejagd gehen. Sein Kollege beim Fußball auf freiem Feld kann den 16-Meter-Raum nicht verlassen. So ein forscher Torhüter verstärkt zwar den Offensivschwung, doch wehe, er verliert den Ball: Das Tor steht dann natürlich reichlich leer auf dem Platz herum.

Jedesmal, wenn ein Tor fällt, folgt eine Sportschau-reife Wiederholung. Man kann den Angriff noch einmal in Ruhe studieren. Wenn sich der Ball in der Wiederholung der Torlinie nähert, wird sogar auf Zeitlupen-Tempo geschaltet.

Ausgedehnte Menüs erlauben es, so ziemlich jeden Parameter bei "Microprose Soccer" zu verändern — von der Länge einer Partie (2 bis 12 Minuten) bis zu Details bei der Steuerung. Sogar das Wetter läßt sich aktivieren und beschert per Zufall hin und wieder einen ordentlichen Regenschauer. Bei nassem Rasen rollt der Ball natürlich wesentlich weiter und die Spieler rutschen öfters mal aus.

Diverse Spiel-Modi sorgen für Kurzweil. Bis zu 16 Spieler können ihre Namen eingeben und sich dann gegeneinander in einer Liga messen. Ihr könnt auch bei einer Weltmeisterschaft teilnehmen. Der Austragungs-Modus entspricht dem einer richtigen WM. Der Computer übernimmt die Steuerung von beliebig vielen Teams. Und es braucht sich keiner zu wundern, wenn sein Team nach einem glanzvollen Sieg gegen Japan gegen die Brasilianer baden geht. Die Stärken der Mannschaften entsprechen nämlich in etwa denen der echten Nationalteams; zufällige Ausnahmen bestätigen die Regel. Spielstände können jederzeit gespeichert werden: Wenn man das Turnier mit seinen Freunden erst am nächsten Wochenende fortsetzen will, lädt man dann einfach den alten Spielstand und bolzt weiter. *hl*

The President is missing

MS-DOS (C 64)
59 bis 79 Mark (Diskette) • Cosmi

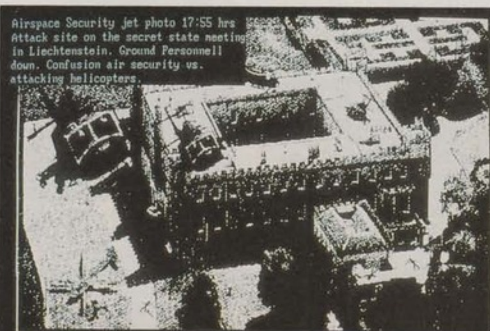
Wertung	Punkte
Grafik	44
Sound	0
Power-Wertung	68

Schockierender Polit-Krimi: Da mopsen Terroristen einfach den Präsidenten der USA — dabei war der Kaffee auf dem Kongreß in Liechtenstein so gut (der Außenminister Italiens lobte sogar den Kuchen). Man erhob sich und machte sich gerade daran, den Kollegen am Rednerpult ein politisches Schlaflied zu singen, als drei Hubschrauber kamen. Sie feuerten Gasgranaten und klaubten die bewußtlosen Staatsoberhäupter ein. Terror! Panik auf den Straßen!

Das Spiel ist eine interessante Mischung aus Recherche und Krimi. Man sucht aus vielen Bildern und Akten die Fakten heraus. Wenn man auf die richtige Fährte stößt, bekommt man neue Informationen, die man weiter verwerten muß. Der reine Action-Freak sollte von dieser Art Spiel die Finger lassen. Hobby-Detektiven und anderen neugierigen Naturen hingegen ist das Tüftelspiel heftigst zu empfehlen — aber nur, wenn sie sich von häufigen Diskettenwechseln nicht entnerven lassen (am besten gleich auf die Festplatte schaufeln).

Den Präsidenten findet man nur wieder, wenn man sehr gut Englisch beherrscht. Von der Audio-Kassette kann man versteckte Hinweise abhören; sie sind in reichlich genuscheltem Amerikanisch und werden durch Geräusche unterbrochen, so daß man sich sehr konzentrieren muß, um etwas zu verstehen.

Kollektiv-Kidnapping: Sogar der Kanzler wurde geklaut... (MS-DOS) ▼



Warum? Insgesamt neun Länder sind ohne politische Führung — sogar unser Bundeskanzler ist weg. Die Terroristen stellen happige Forderungen an die amerikanische Regierung. Das ist eindeutig zuviel für die USA, also müssen Sie ran, der weltberühmte Staatsoberhaupts-Retter vom Dienst.

Sie steuern von Ihrem Computer das "Spezielle Investigations System", kurz S.I.S. genannt. Im Computer schlummern Akten, Informationen, Dossiers und Tonbänder. Er vermittelt auch Kontakte zu abrufbereiten Agenten, die Sie herumschnüffeln lassen können. Das komplette System ist menügesteuert und schnell zu erlernen. Den Präsidenten können Sie bei diesem Tüftelspiel für MS-DOS-Computer mit CGA- und EGA-Grafikkarten wiederfinden. Man bekommt neben drei randvollen Diskettenseiten eine Audio-Kassette geboten, auf der sich Hinweise befinden. *al*

Daley Thompson's Olympic Challenge

Zehnkampf mit Daley Thompson — von der Schinderei im Fitneßraum bis zur Medaillen-Jagd im Stadion.



Bei den 16-Bit-Versionen gibt's Daley digital. Die Übersicht in der Mitte zeigt seine Position im gesamten Teilnehmerfeld. (ST)

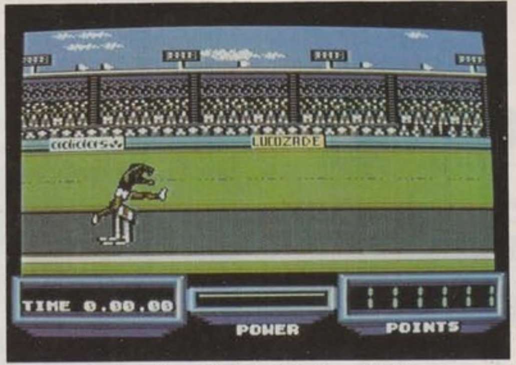
Großbritanniens Sportidol Daley Thompson kommt auf den Computer-Bildschirm: Mit "Daley Thompson's Olympic Challenge" werden Sie zum Zehnkämpfer und können durch intensives Joystick-Rütteln Spitzenleistungen vollbringen. Vielleicht überbieten Sie sogar die Rekorde des "echten" Daley.



Da fühlt man sich glatt vier Jahre jünger: 1984 gab's nämlich schon mal ein Daley Thompson-Programm, das spielerisch mit dem neuen "Olympic Challenge" fast identisch ist. Die Grafik sieht bei Daley '88 freilich zwei Klassen besser aus und solcher Schnickschnack wie die Hantel-Schinderei ist neu. Das Spielprinzip beim eigentlichen Zehnkampf ist aber Schnee von gestern: heftigst rütteln und das Beste hoffen. Das soll jetzt nicht heißen, daß Olympic Challenge überhaupt keinen Spaß macht. So simpel das Spiel auch sein mag, es hat durchaus einen gewissen Unterhaltungswert (vor allem, wenn man den 1500-Meter-Lauf überlebt). Wer noch kein solches Joystick-Rüttelspiel in seiner Sammlung hat und sich unbedingt eins zulegen will, wird mit dem Programm durchaus zufrieden sein. Schade, daß uns von den ST/Amiga-Umsetzungen noch kein fertiges Testmuster vorlag. Eine Demo-Version machte grafisch einen guten Eindruck.

C 64 (Amiga, Atari ST, MS-DOS, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Ocean

Wertung	Punkte
Grafik	78
Sound	65
Power-Wertung	63



Astreine Animation, aber spielerisch nichts Neues (C 64)

Wie sich das für einen Spitzen-Athleten gehört, spaziert man vor dem Wettkampf erst einmal ins Fitneß-Studio. Bereits hier darf der Spieler sportliche Qualitäten beweisen: Damit der Bildschirm-Daley seine Hanteln fleißig stemmt, muß wie versessen am Joystick nach links und rechts gerüttelt werden. Es gibt drei Trainings-Szenen, und in jeder kann man sich eine Dose mit einem süffigen Fitneßdrink errütteln. Diese Multivitamin-Cocktails können dann beim Wettkampf als eine Art Joker eingesetzt werden. Opfert man vor einer Disziplin eine Dose, bekommt Daley einen ordentlichen Energieschub und läuft zu besonders großer Form auf.

Die Zehnkampf-Disziplinen sind Weitsprung, Hochsprung, Diskuswerfen, Kugelstoßen, Speerwerfen, Stabhochsprung sowie Rennen über 100, 400, 1500 Meter und 110 Meter Hürden. Vor jeder Disziplin muß man das richtige Schuhwerk aus einem Menü picken, was reichlich einfach ist (die Schuhe sind in der Reihenfolge aufgereiht, in der sie benötigt werden). Spielerisch sind alle zehn Sportarten sehr ähnlich geraten. Durch schnelles Joystick-Rütteln beschleunigt man, auf Feuerknopfdruck hin wird gesprungen oder geworfen. Bei einigen Disziplinen hängt der Abwurfwinkel davon ab, wie lange man den Feuerknopf gedrückt hält.

Ein Spieler geht alleine an den Start; Wettkämpfe mit Mitspielern kann man nicht austragen. Nicht alle Disziplinen stehen im Speicher des Computers. Mitunter wird nachgeladen; also Vorsicht vor den langsamen Kassettenversionen. Recht ordentlich sind die Packungsbeilagen: Neben dem Spiel wird der Käufer mit einem Poster und einer Musikkassette bedacht, die einen Remix der Titelmusik enthält.

hl



Selbst wenn man außer acht läßt, daß dieser Rüttel-Rüttel-Zehnkampf nicht gerade das originellste Spielprinzip hat, stört mich bei Olympic Challenge einiges. Ich erreiche zum Beispiel bei den Laufdisziplinen ohne allzu große Anstrengung die Höchstgeschwindigkeit. Ich könnte also noch schneller rennen, aber das Programm läßt keine Temposteigerung mehr zu. Außerdem dürfen zwei Spieler nicht gegeneinander antreten. Selbst bei den wenigen Disziplinen, wo es nicht nur auf Joystick-Gerüttel und Winkeleinstellung ankommt (Hochsprung, Diskuswerfen und Stabhochsprung), hat mich die Steuerung nicht überzeugt. Den Programmierern ist auf den letzten paar Metern anscheinend die Luft ausgegangen, denn anders kann ich mir die spielerischen Mängel nicht erklären. Schade um die wirklich sehenswerte Grafik.

23 WEGE, IN DIE GESCHICHTE DES SPORTS EINZUGEHEN



Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 Distribution in Österreich: Karasoft; in der Schweiz: Thali AG

Fish

Abenteuer unter Wasser: Was als Urlaub im Goldfisch-Glas beginnt, endet als haarsträubende Jagd auf Fisch-Terroristen.

Atari ST (Amiga, Atari XL, C 64, CPC 6128, MS-DOS, Macintosh)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Rainbird / Magnetic Scrolls

Grafik	74	███████▌
Sound	0	
Power-Wertung	83	████████▌

Und wieder einmal haben Sie einen Anschlag der Terrorgruppe "Seven Deadly Fins" (sieben tödliche Flossen) verhindert. Colonel Playfair Panchax, Ihr Boß beim inter-dimensionalen Geheimdienst, gewährt Ihnen deswegen einen Sonderurlaub. Also buchen Sie zwei Wochen "Goldfisch" — Sie werden in einen kleinen Goldfisch verwandelt und in ein Aquarium in einer fernen Dimension versetzt. Hier schwimmen Sie gemütlich Ihre Runden und können sich rundum erholen.

Doch kaum haben Sie sich an Ihre neue Umgebung gewöhnt, macht es "Platsch!". Eins von diesen zweibeinigen Wesen, die außerhalb des Goldfisch-Glases herumlaufen, hat ein Plastikschloß hineingeworfen. Und als Sie in das Schloß schwimmen, wen sehen Sie wohl da? Colonel Panchax. Er holt seinen besten Mann aus dem Urlaub, um wieder einmal einen gemeinen Anschlag der "Seven Deadly Fins" zu verhindern.

Als erstes jagt Sie der Colonel durch drei verschiedene Dimensionen, in denen Sie jeweils einen wichtigen Gegenstand auffinden müssen. Jede Dimension ist ein kleines, abgeschlossenes Adventure. Wenn alle drei Gegenstände im Plastikschloß sind, werden Sie in die Stadt Hydropolis versetzt, und das eigentliche Spiel beginnt. Sie übernehmen für Ihren Auftrag den Körper des bekannten Wissenschaftlers Dr. Roach, der den Auftrag erhält, einen Anschlag der Seven Deadly Fins zu verhindern. Die wollen nämlich mit einer neuen Wunderwaffe das ganze Wasser aus Hydropolis stehlen. Und was sollen die Meerjungfrau-ähnlichen Einwohner dann atmen?

"Fish" ist ein klassisches Abenteuerspiel, das sich rund ums Puzzle-Lösen dreht. Hauptsächlich geht es darum, Objekte zu beschaffen und zu manipulieren, allerdings müssen Sie auch mit ein paar Personen reden und zusammenarbeiten. Zusätzlich bietet "Fish" 30 schöne Bilder von verschiedenen Computer-Künstlern. *bs*



In der Bücherei gibt es wichtige Hinweise (ST)



Bei Fish stimmt einfach alles: eine aberwitzige Geschichte, spritzige Texte, schöne Bilder. Texte und Parser haben dasselbe hohe Niveau wie die anderen Adventures von Magnetic Scrolls. Fast alle englischen Sätze, mögen Sie auch recht kompliziert sein, werden vom Programm verstanden, was die Laune und den Spielspaß hebt.

Vor allem gefällt mir die Idee der drei Mini-Adventures: Man kann sie unabhängig voneinander lösen und stimmt sich so prima auf den Hauptteil ein.



So mag ich Adventures: viele tolle Puzzles, hinter deren Lösung man mit logischem Denken kommen kann, das Ganze nicht zu knifflig, eine witzige Story und ein paar schöne Bilder als Zuschlag. "Fish" schlägt in dieselbe Richtung wie "Guild of Thieves", ist sogar noch etwas anfängerfreundlicher.

Bei der Grafik-Wertung wurde in der Redaktion heiß diskutiert: Magnetic Scrolls hat sich selbst einen so hohen Standard gesetzt, daß man sich von den Bildern inzwischen sehr viel erwartet. So haben wir darüber geredet, ob die Pastellfarben gut sind oder nicht. Über Geschmack kann man halt lange streiten. Auf jeden Fall haben sich im Vergleich zu den älteren Spielen dieses Teams keine grafischen Verbesserungen ergeben.



Tolle Grafik in der Kneipe. Die Lichteffekte sind hervorragend (ST)

Carrier Command (Amiga)

Die faszinierende Mischung aus Strategie- und Action-Spiel beschert jetzt auch Amiga-Besitzern lange Abende. Große Unterschiede zur ST-Originalversion gibt's keine. Die Soundeffekte klingen ein wenig besser; Grafik und Spielprinzip sind identisch.

"Carrier Command" gehört zu den besten Amiga- und ST-Spielen. Das spannende Programm mit der superschnellen 3D-Grafik zeigt, wie schön 16-Bit-Software sein kann. *hl*



POWER-Wertung: 84
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Rainbird

Bomb Jack (Amiga)

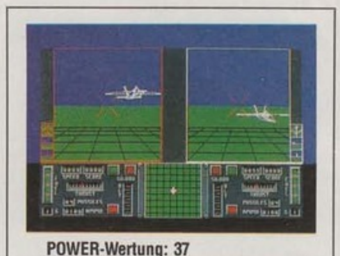
Die Amiga-Umsetzung des Software-Oldies "Bomb Jack" ist mit der ST-Version vollkommen identisch. Sowohl die Hintergrundgrafik als auch die Sprites sind enttäuschend schwach gezeichnet. Nicht einmal die äußerst kümmerlichen Soundeffekte wurden verbessert. Zum Glück spielt sich Bomb Jack wesentlich besser als die biedere Aufmachung vermuten läßt. Das Programm ist immer noch ein guter Geschicklichkeitstest, der trotz oder gerade wegen des einfachen Spielprinzips viel Spaß macht. *mg*

POWER-Wertung: 74
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette)
Elite Systems

Skychase (Amiga)

"Skychase" wird im Packungstext vollmundig als "Luftkampf-Simulation" angepriesen, entpuppt sich aber schnell als windiges Action-Spiel, das mit einer Simulation herzlich wenig zu tun hat. Zwei Spieler treten hier gegeneinander zum Duell über den Wolken an. Der Bildschirm ist in zwei Hälften geteilt; jeder der beiden Kontrahenten sieht das Geschehen aus seiner Sicht. Wer den Gegner mit MG-Salven und Raketen vom Himmel holt, sammelt fleißig Punkte. Man kann auch gegen den Computer antreten, der viele Schwierigkeitsstufen bietet.

Das beste an Skychase ist die flotte Grafik. Das Programm wird aber schnell langweilig; vor allem, wenn man gegen den Computer spielt. Wenn sich zwei etwa gleichstarke Spieler bekämpfen, kommt trotz des simplen Ablaufs wesentlich mehr Stimmung auf. *hl*



POWER-Wertung: 37
Amiga (Atari ST)
59 Mark (Diskette) ★ Image Works

Starball (Amiga)

In der Abteilung "Jahrzehnte alte Spielideen, die wir schon längst vergessen hatten", präsentieren wir Euch diesmal das "neue" Amiga-Programm "Starball". Da hat doch jemand tatsächlich die Uralt-Spielidee von "Pong" ausgegraben und leicht aufgefrischt. Zwei Spieler versuchen mit ihren Schlägern einen Ball im Spielfeld zu halten. Läßt einer der beiden den Ball passieren, bekommt sein Gegner massig Punkte gutgeschrieben. Gelegentlich tauchen ein paar Objekte auf dem Spielfeld auf, die die Flugbahn des Balls abfälschen. Trifft man eine gelbe Kugel, hat dies mehr oder weniger erfreuliche Auswirkungen: Mal wird der eigene Schläger schneller oder breiter, mal langsamer oder wird für einen Augenblick einfach weggezaubert.

Starball läßt sich allenfalls im Zwei-Spieler-Modus ein schlichter Unterhaltungswert abgewinnen. Der Computer-Gegner ist recht lausig und ohne viel Mühe immer zu schlagen. Grafik und Sound sind ganz nett, für Amiga-Verhältnisse aber nichts Besonderes. Das Spielprinzip ist viel zu primitiv und einschläfernd. Starball kann ich wirklich nur unerschrockenen Fans des alten "Pong"-Spielprinzips empfehlen. *hl*

POWER-Wertung: 24
Amiga
59 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

Zynaps (Amiga/ST)

In *POWER PLAY* 10/88 stellten wir Euch die ST-Version des Action-Knallers "Zynaps" vor und schimpften dabei fleißig über den viel zu hohen Schwierigkeitsgrad. Die Zynaps-Version, die jetzt verkauft wird, spielt sich aber sehr gut und ist nicht zu hart. Des Widerspruchs Lösung: Als man bei Hewson von unserer Kritik erfuhr, ließ man das Spiel in letzter Sekunde noch ändern und einfacher machen. Der Spielwitz ist beim "neuen, verbesserten" Zynaps wesentlich höher, weil man nicht dauernd im ersten Level verratzt. Deshalb gibt's natürlich eine neue Wertung, die wir hiermit offiziell nachtragen. Die Amiga-Umsetzung ist jetzt ebenfalls erhältlich und mit der ST-Version identisch. *hl*

POWER-Wertung: 72
Amiga, Atari ST (C 64, CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Helter Skelter (Amiga/ST)

80 Levels plus ein Editor, mit dem man sich 40 zusätzliche Spielfelder nach Lust und Laune zusammenstellen kann — das ist doch was, oder? Bei "Helter Skelter" gilt leider das Motto "Masse statt Klasse". Das Spiel ist ganz nett, wird aber relativ

schnell langweilig. Sie steuern einen wild herumhüpfenden Ball, der alle Figuren, die sich auf dem Bildschirm befinden, in einer bestimmten Reihenfolge berühren muß. Ein Zeitlimit sowie ein paar Extras runden das Spielprinzip ab. Für gehobene Freude sorgt ein Zwei-Spieler-Modus.

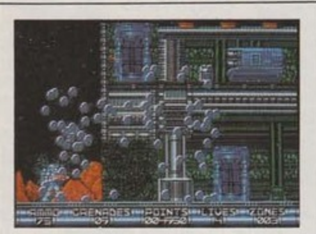
Helter Skelter ist ein recht nettes Programm, an dem man sich aber zu schnell sattspielt. Die ST-Umsetzung ist mit der Amiga-Version übrigens völlig identisch. *hl*



POWER-Wertung: 49
Amiga (Atari ST)
49 Mark (Diskette) ★ Audiogenic

Exolon (ST)

In der Abteilung "Umsetzungen, die wir uns alle besser vorgestellt hatten" präsentieren wir heute das Action-Spiel "Exolon" für den Atari ST. Schon die 8-Bit-Vorbilder rissen spielerisch keine Bäume aus, doch die ST-Version ist noch eine Klasse trister. Grafik und Sound sind mittelprächtig. Die Umsetzung ist mit Stellen, an denen man nur mit Glück kein Leben verliert, reich gesegnet. Exolon spielt sich sehr zäh und kann wohl keinen ST-Besitzer lange Zeit am Joystick fesseln. *mg*



POWER-Wertung: 39
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Super Hang On (ST)

Die Spielhallen-Umsetzung "Super Hang On" verspricht ähnliches Rennvergnügen wie "Out Run" und "Enduro Racer". Technisch ist das Spiel auch gut gelungen: Die 3D-Grafik ist flott und gut gezeichnet, der Hügeleffekt recht realistisch. Auch an eine High-Score-Liste auf Diskette und eine sehr gute Steuerung (Maus oder Joystick) haben die Programmierer gedacht. Spielerisch ist Super Hang On aber wenig aufregend. Man braust halt in der Landschaft herum und weicht den Mitfahrern aus.

Wer noch kein Rennspiel für seinen ST hat, kann hier zugreifen. Doch wer von Out Run & Co. schon die Nase voll hat, möge eine große Rechtskurve um dieses Spiel machen. *bs*



POWER-Wertung: 63
Atari ST (C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette)
★ Electric Dreams

Netherworld (ST)

Das ist selten: Ein Spiel mit vielen Sprites und Scrolling in alle Richtungen wurde ohne Abstriche vom C 64 auf den Atari ST umgesetzt. Daß die Programmierer das Scrolling so gut hinbekommen haben, ist ein Extralob wert.

Spielerisch hat sich bei "Netherworld" wenig geändert: Die gleichen Gegner und Puzzles machen dem Spieler das Leben schwer. Allerdings ist das Spieler-Sprite etwas langsamer geworden, was das Spiel an manchen Stellen etwas einfacher macht. So gesehen ist die Umsetzung des Action-Denkspiels nicht nur technisch, sondern auch spielerisch einwandfrei gelungen. *bs*



POWER-Wertung: 75
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Nebulus (ST)

Vor knapp einem Jahr machte in unserer Redaktion "Nebulus" auf dem C 64 Furore. Das Geschicklichkeitsspiel mit der ungewöhnlichen Dreh-Turm-Grafik machte auch spielerisch einen sehr guten Eindruck. Programmierer John Phillips höchstpersönlich hat jetzt die ST-Umsetzung fertiggestellt. Zum einen findet man hier die gleichen acht Levels wie bei den 8-Bit-Versionen, zum anderen gibt es als Zugabe acht total neue Türme, die man im Titelbild als sogenannte "zweite Mission" extra anwählen kann.

Grafisch läßt Nebulus den ST glänzen: Der immer wieder verblüffende Dreheffekt der Türme ist absolut fließend, wie auch das Scrolling und die Sprite-Animation. Der Horizont erstrahlt in Dutzenden von Farben, und im Wasser spiegelt sich das Spielgeschehen.

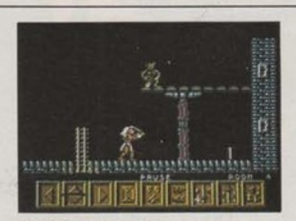
Insgesamt ist Nebulus ein echter Leckerbissen für alle Freunde von Geschicklichkeitsspielen. Man darf sich jetzt schon auf die angekündigten Amiga- und MS-DOS-Versionen freuen, die ebenfalls von John Phillips programmiert werden. *bs*



POWER-Wertung: 85
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Barbarian/Psygnosis (C 64)

Auf den 16-Bit-Computern ist "Barbarian" von Psygnosis ein imposantes Spiel: tolle digitalisierte Soundeffekte, Maussteuerung und vor allem eine schöne Grafik imponieren (auch wenn das Spielprinzip etwas dünn ist). Melbourne House hat sich jetzt an eine C 64-Umsetzung gewagt. Deren Grafik ist keinesfalls eine Katastrophe. Doch jeder, der die 16-Bit-Versionen kennt, wendet sich mit leichtem Schaudern ab: "Das soll Barbarian sein?"



POWER-Wertung: 37
C 64 (Amiga, Atari ST, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 79 Mark (Diskette)
Melbourne House/Psygnosis

Das Titelbild fehlt, die digitalisierten Effekte fehlen, eine Titelmelodie fehlt, die schöne Grafik fehlt — viel bleibt da nicht

mehr übrig. Und das schlappe Spielprinzip allein kann auf Dauer nicht fesseln. Wer hohe Ansprüche an Sound und Grafik stellt, läßt lieber die Finger von dem Barbaren. *al*

Overlander (CPC)

Auf dem Atari ST ist dieses Spiel zu schnell; auf dem CPC könnte es allerdings gleich mehrere Turbo-Lader gebrauchen. Das Autorennen, bei dem fleißig geballert werden darf, ist vom Spielprinzip her mit der ST-Version identisch. Allerdings scheint man den Benzinverbrauch des "Overlander" etwas gedrosselt zu haben, denn man kann hier auch ans Ziel kommen, wenn man nicht peinlich genau auf konstante Geschwindigkeit achtet. Ansonsten ist die Umsetzung von Overlander erschreckend einfarbig und langsam. Man hat das Gefühl, in einer fahrenden Karotte zu sitzen. Das Auto zuckelt mehr über den Schirm als daß es rast — da bleibt der Spielspaß in der Garage liegen. *bs*



POWER-Wertung: 22
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette)
Elite Systems

Ultima V (MS-DOS)

Angehende Avatars können jetzt auch auf MS-DOS-PCs nach Lord British suchen. Gegenüber der Apple II-Version des Rollenspiels "Ultima V" hat sich nicht viel geändert, lediglich die Grafik ist detaillierter. EGA-Grafikkarten werden erfreulicherweise voll ausgenutzt, unter CGA sieht alles wegen der mageren Farbpalette weniger eindrucksvoll aus. Die spärlichen Soundeffekte sind für PC-Verhältnisse ganz gut.

Wichtiger als Sound und Grafik ist die spielerische Klasse. Ultima V ist ein faszinierendes und lückenlos durchdachtes Rollenspiel, das über Wochen und Monate Spaß macht. Fazit: ein tolles Spiel, das auf jede Festplatte gehört. Hoffen wir, daß die überfällige C 64-Version genauso gut wird. *al*



POWER-Wertung: 90
MS-DOS (Amiga, Apple II, Atari ST, C 64)
zirka 80 Mark (Diskette) ★ Origin

Summer Olympiad (MS-DOS)

Diese Umsetzung macht leider nicht so viel Spaß wie die ST/Amiga-Versionen, was vor allem an der müden CGA-Grafik liegt. EGA-Grafikkarten werden nicht ausgenutzt. Wohl dem, der einen Schneider/Amstrad PC-1512 besitzt, denn der spezielle 16-Farben-Modus dieser Geräteserie wird unterstützt. "Summer Olympiad" auf dem PC ist ein recht mittelmäßiges Vergnügen, doch für Besitzer eines MS-DOS-Computers gibt es wenige Sportspiel-Alternativen. *hl*



POWER-Wertung: 41
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64, CPC)
29 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Tynesoft

POWER-TIPS SPEZIAL

In der neuen, unregelmäßig erscheinenden Reihe "Power-Tips Spezial" verraten Programmierer exklusiv, wie ihre Spiele zu schlagen sind. Den Anfang macht Andrew Braybrook mit Hilfen zu seinem neuesten Titel "Intensity".

Intensity

Das wichtigste Spielelement von Intensity ist die Aufteilung des Geschehens auf zwei unterschiedliche Fahrzeuge, den Skimmer und die Drone. Dazu kommen die beiden Beschränkungen der Drone, geringe Flughöhe und gradlinige Flugbahnen, die den Spieler vor Probleme stellt.

Anfängern empfehle ich, den Delta- oder Epsilon-Shuttle zu erreichen, da die "Spores" und "Tracker" auf dieser Seite der Station sehr viel langsamer sind. Diesen Weg schlagt Ihr ein, indem Ihr nur Ausgänge nach Delta oder Epsilon benutzt. Ein recht effektiver Weg für Anfänger ist es, immer gleich den ersten Ausgang zu benutzen, der sich öffnet.

Überprüft stets, welcher Klasse Skimmer und Drone angehören. Eine fast volle Gamma-Drone, die von einem "Nulcon" angegriffen wird, sollte unter allen Umständen gerettet werden. Provoziert also eine Kollision mit einem hoffentlich vorhandenen Alpha-Skimmer; dabei wird der Skimmer auf Beta zurückgestuft. Bei einem solchen Manöver solltet Ihr aber folgendes beachten: Nur ein Alpha-Skimmer kann über jede Mauer fliegen. Es kann ganz schön unangenehm werden, aus einem eingemauerten Gebiet zu verschwinden, dann bei einer Kollision den Skimmer zu einem Beta-Typ zu degradieren und dann nicht mehr in das eingeschlossene Gebiet zurückkehren zu können. Ihr steckt dann in der Falle. Das kann, je nach Lage der Drone, das Spielende bedeuten. Also lieber zweimal nachdenken, bevor man in ein gefährliches Gebiet fliegt.

Ich empfehle, eine genaue Karte aller Ausgänge einer Plattform anzufertigen. Als Beispiel habe ich eine Karte der ersten sechs Levels gezeichnet. Hier kann man klar erkennen, daß oft nur einer oder zwei der drei Ausgänge einer Plattform benutzbar sind. Wenn sich der gewünschte Ausgang geöffnet hat, könnt Ihr sofort verschwinden, um Schaden am Fahrzeug zu vermeiden. Besonders gute Spieler sollten hingegen noch auf der Plattform bleiben, um die größtmögliche Anzahl von "RUs" mitzunehmen. Doch Vorsicht, daß Ihr nicht zu viele Kolonisten einsammelt und so den gewünschten Ausgang verpaßt.

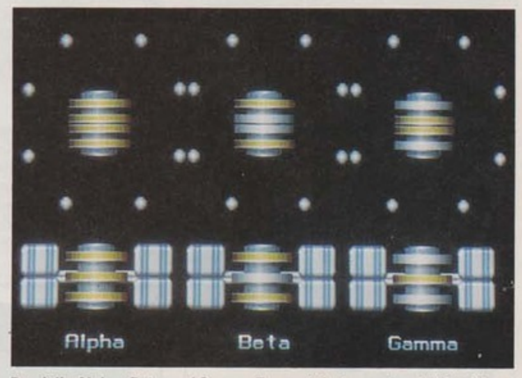
Schaut ab und zu auf die Zeitanzeige. Nach 25 Zeitsegmenten ändert sich die Grafik sämtlicher Monster und der RUs. Nach 50 Zeitsegmenten können keine neuen Skimmer mehr gekauft werden. Das Spiel läßt sich meiner Erfahrung nach mit diesen Vorgaben ohne große Probleme schaffen, allerdings sollte man nicht herumtrödeln und keine langen Umwege machen.

Wenn 15 Kolonisten an Bord sind und die Wörter "Exit Now!" aufblinken, solltet Ihr schleunigst verschwinden. Ab diesem Zeitpunkt wimmelt es nur so von Trackern, die den Skimmer unerbittlich verfolgen. Später können sie sich auch auf die Drone konzentrieren.

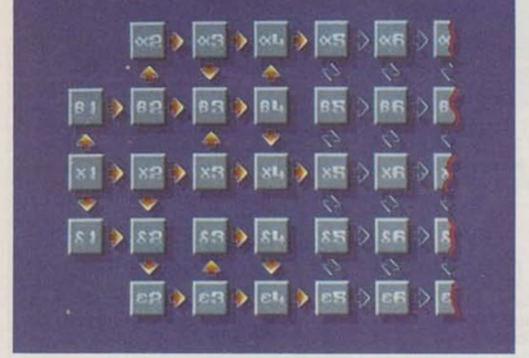
Plant im voraus, was Ihr kaufen wollt. Viele der Plattformen in den hohen Levels sind mit einem Alpha-Skimmer viel einfacher zu spielen, manche können sogar nur mit einem Beta-Skimmer beendet werden und sind mit einem Gamma-Skimmer absolut unlösbar. Hier lohnt es sich also, auf bessere Gerätschaft zu sparen. Studiert die Positionen der Luftschleusen und der Ausgänge, bevor Ihr mit der Rettungsaktion beginnt. Lernt, wie sich die Kolonisten bewegen und setzt die Drone auf günstige Positionen, die von mehreren Luftschleusen aus erreicht werden können. Die "Stalker" sind sehr gefährlich, wenn sie erst einmal einen Kolonisten geortet haben. Deswegen ist es am klügsten, Kolonisten so schnell wie nur möglich einzusammeln.

Jetzt bleibt mir eigentlich nur noch übrig, viel Spaß und viel Glück bei Intensity zu wünschen. Ich hoffe, das Spielen macht Euch so viel Freude wie mir das Programmieren.

Andrew Braybrook/bs



Damit Ihr Alpha-, Beta- und Gamma-Typen einfacher unterscheiden könnt, seht Ihr hier eine starke Vergrößerung von Drone und Skimmer



Orientierungsprobleme? Hier ist die Karte für die ersten sechs Levels, die gleichzeitig als Vorbild für eigene Karten dienen soll.

Sonderpreis für schnelle Spieler

Andrew Braybrook hat für alle *POWER PLAY*-Fans noch eine Überraschung parat: Der erste Leser, der uns eine Postkarte schickt, auf der die Namen aller fünf Flucht-Shuttles fehlerfrei geschrieben stehen, erhält ein handsigniertes Spiel von Andrew. Dieses garantiert einmalige Stück wird sicher der Stolz jeder Software-Sammlung. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Schickt die Postkarte (bitte keine Briefe) an:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *Power Play*
Kennwort: Intensity
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

bs


GEISSEL DER GALAXIS:
STARKILLER
VON: ba, hl, bs


WAS GIBT'S HEUT' DENN IM FERNSEHEN?
ALIEN-TV WIDERHOLT EINE ALTE FOLGE „RAUMSCHIFF ENTERPRISE"!
KIRK AN BRÜCKE... SCOTTY, BEAM MICH RAUF!


PRAKTISCH, DIESE BEAMEREI. WARUM HAT EIGENTLICH NIEMAND SO EIN DING GEBAUT?
ES GAB DA IRGENDEIN UNBEWÄLTIGTES TECHNISCHES DETAIL...
MIST, KLINGONEN!


„ABER WENN ES IHNEN NÜTZLICH ERSCHEINT, BAU ICH IHNEN MAL EBEN EINS...
PHASER FERTIG-MACHEN!


NÜTZLICH?! DAMIT KÖNNTEN WIR PLANETEN ER-OBERN!
ER-OBERN? MÄCHTIG GUT!!


DR. BOBO LEGT LOS...


FERTIG!
KNISTER
ICH PRO-BIER'S GLEICH MAL AUS!


VIELLEICHT HÄTTE ICH STARKILLER DOCH VORHER SAGEN SOLLEN, WO ER JETZT RE-MATERIA-LISIERT!
SAUG!


STELLEN SIE IHREN PHASER AUF „TÖTEN", LT. UHURA!
BEEAM
KLICK!
FASZINIE-REND!

Penguin Land

Dieses Modul hat viel zu bieten: 50 knifflige Levels voller Pinguin-Eier, pelziger Polarbären und Packeis-Probleme.

Sega Master System
79 Mark (Mega Cartridge mit Batterie) ★ Sega

Grafik	72
Sound	58
Power-Wertung	74

Sensation in den Tiefen des Weltraums: In den unterirdischen Höhlen eines einsamen Planeten werden Pinguin-Eier entdeckt. Als die Pinguine auf der Erde davon Wind bekommen, schicken sie natürlich sofort ein Raumschiff unter der Leitung von Commander Overbite los. Overbite hat die heikle Aufgabe, sich um die Bergung der zerbrechlichen Eier zu kümmern. In 50 Levels müssen Sie dem Pinguin helfen, die wertvolle Fracht ans Ziel zu bringen.

Jeder Level wird von oben nach unten gescrollt. Das Ei kann bewegt werden, indem Overbite ihm einen Schubs gibt. Das Ziel ist am unteren Ende des Level, also muß sich unser tapferer Pinguin abwärts orientieren. Das Ei darf aber nicht mehr als drei Felder tief fallen, sonst geht es kaputt. Das gleiche passiert, wenn Overbite auf das Ei springt und es weder nach links noch nach rechts wegrollen kann. Als Extra-Gemeinheit gibt es den Vogel Cameel. Läßt man das Ei eine Zeitlang an derselben Stelle liegen, kommt er angeflogen und läßt einen Stein aufs Ei fallen. Nach drei Portionen Rührei ist das Spiel beendet. Es läuft außerdem ein Zeit-Limit, aber das ist nur für die Jagd auf den High Score interessant. Je mehr Zeiteinheiten übrig sind, wenn Overbite einen Level beendet, desto mehr Bonus-Punkte erhält er.

Overbite kann auch springen und mit seinem Schnabel bestimmte Eisblöcke wegpicken. Es gibt auch unzerstörbare Felsbrocken und Steine, die sich in Luft auflösen, wenn das Ei auf ihnen landet. Manchmal treiben sich einige grimmige Polarbären in den Höhlen herum, die auf Pinguine und Pinguin-Eier gleichermaßen unfreundlich reagieren. Overbite kann diese pelzigen Schurken nur loswerden, indem er einen unzerstörbaren Block auf sie purzeln läßt.

Bevor man das Ei durch die Höhlen schubst und Blöcke zerpickt, sollte man erstmal die Pause-Taste drücken. Jetzt darf man sich den aktuellen Level in Ruhe ansehen und eine Strategie planen. Geschicklichkeit ist bei Penguin Land zwar wichtig, aber in erster Linie kommt es auf die richtige Taktik an. In vielen Levels gibt es auf den ersten Blick unpassierbare Stellen, doch es gibt immer (mindestens) einen Weg.

"Penguin Land" ist ein in jeder Hinsicht ungewöhnliches Sega-Modul. Die Hintergrund-Story ist ulkig (Pinguine im Weltraum?), das Spielprinzip raffiniert. Für zusätzlichen Reiz sorgt ein Editor, mit dem man neue Levels zusammenstellen kann. Bis zu 16 Spielstufen kann man sogar speichern. Damit sie auch nach Ausschalten der Sega-Konsole konserviert werden, ist eine Batterie im Modul eingebaut.

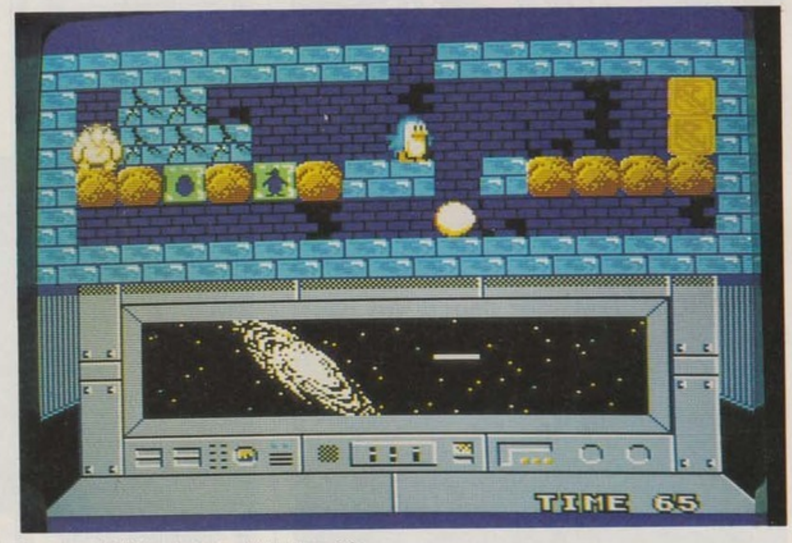
Die ersten 30 der 50 "fertigen" Levels kann man direkt anwählen. An die Stufen 31 bis 50 dürfen nur Könner heran, die die ersten 30 Levels gemeistert haben. *hl*

Knifflig, knifflig: wie bringt Pinguin Overbite das Ei heil ans Ziel?



So ein ungewöhnliches Modul hat bisher noch in jeder Sega-Sammlung gefehlt. Penguin Land ist eine fesselnde Mischung aus Denk- und Geschicklichkeits-Spiel, die mich entfernt an "Solomon's Key" erinnert. In den 50 Levels bekommt man sehr viel zum Knobeln geboten; die Grafik ist zudem herzallerliebst. Allein die realistisch eiernde Ei-Animation ist schon das halbe Geld wert.

Da man 30 Levels direkt anwählen kann, kommt kein großer Frust auf. Dafür wird es schon nach drei, vier Spielstufen sehr schwer, den Lösungsweg zu finden. Zumindest am Anfang hätte man den Schwierigkeitsgrad niedriger halten sollen. Und wenn man den Lösungsweg einmal gefunden hat, muß man mit viel Geschick und Timing agieren. An Penguin Land sollten sich deshalb nur Spieler wagen, die vor einer echten Herausforderung nicht zurückschrecken.



Hurra, geschafft! Das Ende der Höhle ist erreicht

Parlour Games

Sega Master System
79 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	68	
Sound	66	
Power-Wertung	69	



Eine gute Billard-Simulation habe ich mir schon immer für das Sega-System gewünscht. Deshalb gefällt mir Parlour Games trotz der beiden anderen, etwas enttäuschenden Spiele auf diesem Modul ganz gut. Das Glanzstück ist zweifellos Billard, das mit vier Spielvarianten, einer naturgetreuen Laufbahn der Kugeln und der guten Queue-Steuerung besticht. Leider ist die Schlagstärke und Schlagrichtung der Kugel nicht stufenlos regelbar. Vor allem zu viert macht eine Runde Bildschirm-Billard ziemlich viel Spaß.

Der Vier-Spieler-Modus ist überhaupt der große Pluspunkt dieses Moduls. Sogar das langweilige Glücksspiel Bingo gewinnt zu viert deutlich an Unterhaltungswert. Die Grafik ist recht bunt und zweckdienlich.

Gleich drei verschiedene Spiele auf einem Modul bietet "Parlour Games". Neben den populären Sportarten Billard und Darts (Pfeile auf eine Zielscheibe werfen) ist auch das hierzulande relativ unbekannte Bingo mit von der Partie. An jedem der drei Spiele dürfen bis zu vier Personen teilnehmen. Auf Wunsch springt der Computer als Spielpartner ein. Billard kann in vier verschiedenen Varianten gespielt werden. Von "Rotation" bis "Nine Ball" ist alles vorhanden, was sich der Queue-Crack wünscht. Neben der Schlagrichtung und Schlagstärke kann auch bestimmt werden, wo das Queue (Schlagstock) die Kugel trifft (wichtig für das Verhalten der Kugel nach Bande- oder Ballberührung).



Kurzweil mit dem Darts-Pfeil

Wesentlich weniger Details sind bei Darts zu beachten. Hier muß man lediglich Wurfstärke und Wurfhöhe regeln. Zu Beginn kann zwischen vier Spielvarianten ("Double Down", "301", "501" und "Round the Clock") gewählt und das Gewicht des Pfeils eingestellt werden. Der Computer-Gegner hat zwei Schwierigkeitsstufen.

Schließlich gibt's noch das in Amerika zum Volkssport avancierte Bingo im Sega-Gewand. Dabei handelt es sich um ein Glücksspiel. *mg*

Shanghai

Sega Master System
59 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega/Activision

Grafik	73	
Sound	65	
Power-Wertung	82	

Man nehme 144 Spielsteine, schichte diese kunstvoll zu einer Pyramide auf und versuche dann, diese Pyramide gewissen Spielregeln folgend abzubauen. Sie dürfen Steine nur wegnehmen, wenn sie nach links oder rechts herausgezogen werden können, ohne den Rest der Pyramide zu beschädigen. Außerdem dürfen Sie die Steine immer nur pärchenweise entfernen; die beiden Steine eines Paares müssen identisch beschriftet sein.

Das klingt recht einfach und das Spielprinzip ist auch in fünf Minuten gelernt. Doch dann ergeben sich die ersten Probleme: Man verheddert sich in Sackgassen, sucht verzweifelt nach Pärchen, verliert den Überblick und schließlich die Nerven, kann sich aber dann doch nicht vom Bildschirm trennen. Der berühmte "Shanghai-Effekt", der absolut süchtig nach diesem Spiel macht, wurde vor einem Jahr mit Versionen für alle gängigen Heimcomputer nachgewiesen. Nun sind auch die Sega-Besitzer gefährdet.

Shanghai kann man alleine als ruhiges Denkspiel genießen. Wem das zu gemütlich wird, stellt ein Zeitlimit zwischen 20 und 5 Minuten ein und setzt sich so gehörig unter Druck. Shanghai ist aber auch ein Spiel für beliebig viele Personen: An ein und derselben Pyramide darf sich jeder einmal versuchen; wer innerhalb des Zeitlimits die meisten Steine abräumt, gewinnt. Zu zweit kann man auch direkt gegeneinander antreten. Die Spieler müssen dann abwechselnd innerhalb von wenigen Sekunden einen Zug machen. *bs*



Shanghai hat auf dem Sega Master System nichts von seiner riesigen Spielmotivation eingebüßt. Nur eines kann es nicht bieten: das Speichern von Spielständen und der High-Score-Liste eines Turniers auf Diskette. Ansonsten sind aber alle Spielmodi der Heimcomputer-Versionen da. Die Bedienung per Menü ist flugs verstanden, und auch an eine Spielanleitung auf dem Bildschirm hat man gedacht.

Für westliche Augen ist das Spielbrett unübersichtlich. Anstelle von unseren Ziffern wurden japanische Zählzeichen auf die Steine gemalt. Die sind auf einem Fernsehapparat nur schlecht zu unterscheiden. Besitzer eines RGB-Kabels haben's hier dank der schärferen Darstellung auf dem Bildschirm wesentlich leichter. Wer sich an die etwas undeutliche Grafik beim normalen Betrieb am Fernsehapparat gewöhnt, kann monatelang dem Shanghai-Fieber frönen.



Noch 128 Steine bis zum Sieg: Werden Sie die Pyramide abbauen?

Zeigen Sie, was in Ihnen steckt. Neue Grenzen warten darauf, von Ihnen entdeckt zu werden.

Ab Oktober großer Electronic-Arts-Wettbewerb

FERRARI FORMULA ONE.
"Die Grafik ist detailliert und farbenfroh, die Soundeffekte sind spritzig, und die Taktik-Varianten schier unerschöpflich."
POWERPLAY 5.

RETURN TO ATLANTIS.
"...Return to Atlantis ist ein Spiel, das Sie durchweg geniessen werden...Alles in allem ein Kauf, der sich lohnt."
YOUR AMIGA.

F/A 18 INTERCEPTOR.™
"Der Interceptor ist der bis jetzt grafisch ansprechendste Flugsimulator für den AMIGA."
ASM 8/9.

SKYFOX II.
"Skyfox II ist super und macht Spaß. Also, schnallen Sie sich am Sitz fest und zeigen Sie es den Aliens."
THE GAMES MACHINE.

XTRAVAGANT!
RIGINALGETREU!
UFREGEND!

ELECTRONIC ARTS™



Electronic Arts stellt Unterhaltungssoftware für fast alle Formate her.
Die Electronic Arts Produkte werden von RUSHWARE vertrieben.
Mitvertrieb: **MICROHÄNDLER. Schweiz: THALI AG. Österreich: KARASOFT.**

Zehnkampf am Computer: Wer "Daley Thompson's Olympic Challenge" am besten spielt, gewinnt!

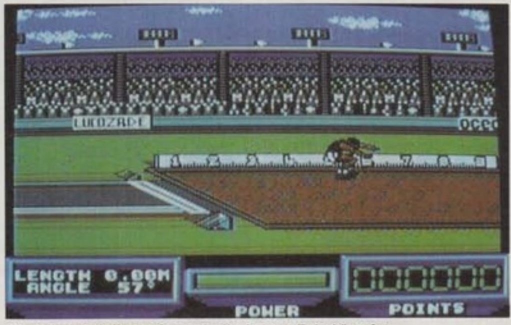
Wer schlägt Daley Thompson?

Englands Zehnkampf-Star Daley Thompson ist eine gefragte Persönlichkeit. Der schnauzbärtige Sportler mit dem Schlawiner-Grinsen steht im Mittelpunkt von Oceans aktueller Sport-Simulation "Daley Thompson's Olympic Challenge". In Zusammenarbeit mit Ocean und Ariolasoft präsentiert Euch Power Play einen wahrhaft sportlichen Wettbewerb zu diesem Programm.

Wir wollen wissen, wer von Euch in jeder der zehn Disziplinen des Programms die meisten Punkte erringt. Die besten drei Spieler pro Disziplin erhalten je eine schicke Erinnerungsmedaille plus ein Ocean-Spiel nach Wahl. Die stärksten Leistungen im Gesamt-Zehnkampf werden extra honoriert. Auf die drei besten Spieler der Gesamtwertung warten neben den Medaillen noch folgende Gewinne:

- ☐ 1. Preis: ein Reisegutschein im Wert von 2000 Mark
- ☐ 2. Preis: ein Reisegutschein im Wert von 1000 Mark
- ☐ 3. Preis: ein tragbarer CD-Player

Um mitzumachen, brauchen wir Bildschirmfotos von Euren Bestleistungen. Gebt bitte in Eurem Brief zusätzlich an, welche Punktzahlen Ihr in jeder Disziplin erreicht habt. Ein Bildschirmfoto brauchen wir aber unbedingt als Beweismittel. Schreibt am besten gleich dazu, welches Ocean-Spiel Ihr für welchen Computer im Falle eines Gewinns wollt. Ihr könnt es Euch auch bequem machen und die Teilnahmekarte ausfüllen, die dem Spiel beiliegt.



Für jede Disziplin suchen wir die besten Zehnkämpfer

Hier noch ein paar Tips, wie man am besten Bildschirmfotos macht: Auf jeden Fall den Raum abdunkeln und kein Blitzlicht verwenden. Monitor oder Fernseher ganz normal einstellen. Macht von jedem Motiv zur Sicherheit mehrere Aufnahmen mit unterschiedlichen Belichtungszeiten. Wer eine Kleinbildkamera benutzt, sollte einen Film mit 100 ASA verwenden und bei Blende 8 die Belichtungszeiten ⅛, ¼ und ½ Sekunde wählen.

Schickt Eure Teilnahme-Unterlagen an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Daley Thompson
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 15.12.88, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner und ihre Leistungen werden in einer der nächsten Ausgaben von Power Play bekanntgegeben.

Wir wünschen Euch viel Spaß beim Mitmachen (...und robuste Joysticks). *hl*

Toobin'

Ataris neuer Automat bietet ein feuchtes Rennen um die ganze Welt - nicht im Schnellboot, sondern langgestreckt im Rettungsring.

Grafik	77
Sound	83
Power-Wertung	84

Eine Strandparty wartet auf die beiden Helden Bif und Jet. Doch die Party ist am anderen Ende eines langen und gefährlichen Flusses. Macht nichts, die zwei haben ja ihr Spezialfahrzeug: einen großen alten Reifen, in den man sich so hineinlegt, daß man mit Händen und Füßen paddeln kann.



Atari unterstreicht mit Toobin' einmal mehr seinen Ruf, besonders einfallsreiche und witzige Automaten herzustellen. Wer außer Atari kommt schon auf die Idee, ein Spiel zu programmieren, wo jemand mit einem Rettungsring durch die ungewöhnlichsten Szenarien paddelt?

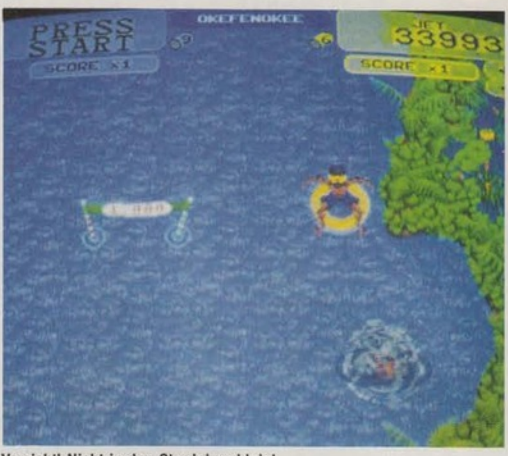
Toobin' ist ein Automat, in den man sich glatt verlieben könnte. Die zahllosen Gags am Rande sind einfach zauberhaft. Neben viel Spielwitz besticht Toobin' auch durch grafische Kabinettstücke. Tolle Musik und glasklare Soundeffekte untermalen das Spielgeschehen hervorragend. Leider sind etliche Markstücke fällig, bis man sich an die ungewöhnliche Steuerung gewöhnt hat.

Auf dem Weg zur Party möchten Bif und Jet möglichst viele Punkte einsammeln. Die erhalten sie, wenn sie Tore durchschwimmen, Schatzkisten einsammeln und sich mit Bierdosen-Würfen gegen unliebsame Zeitgenossen wehren. Der Wasserweg führt über mehrere Etappen, die durch kleine Wasserfälle und Abzweigungen miteinander verbunden sind. Bif und Jet scheinen ab und zu mal einen Umweg zu machen, denn sie paddeln nicht nur durch den kalifornischen Fluß. In späteren Levels bereist man auch einen Kanal mit Industrie-Abfällen, den Mississippi, einen Strom in Südamerika, den Nil in Ägypten, das Polarmeer, ja sogar (und jetzt wird es wirklich verrückt) die Lavaströme der Hölle und die Kanäle auf dem Mars.

Spielerisch ist "Toobin'" denkbar einfach. Sie paddeln durch den Fluß, der von unten nach oben scrollt, und versuchen, Hindernissen aus dem Weg zu gehen und gute Sachen einzusammeln. Der Hintergrund scrollt immer so schnell, wie Sie fahren. Wenn Sie aber zu lange an einer Stelle bleiben, kommt von oben ein großer Alligator, der ausreichenden Anreiz bietet, endlich weiterzupaddeln.

Gesteuert wird Toobin' über fünf Feuerknöpfe: Mit vier Knöpfen können Sie paddeln (zwei für die Hände, zwei für die Füße), der fünfte dient zum Werfen von Bierbüchsen. Die Steuerung mit den vier Knöpfen ist anfangs sehr ungewohnt, man kann nach einer Weile aber sehr exakt lenken.

Werden Bif und Jet von einem der zahlreichen Gegner berührt, geht ihr Reifen unter. Dreimal können sie ihn wieder flicken, danach ist das Spiel aus. Mit einem schnellen Münznachwurf können Sie jedoch nochmals drei Flicken kaufen und weiterspielen. *bs*



Vorsicht! Nicht in den Strudel paddeln!



Endlich am Ziel - die Strandparty wartet



In welchem anderen Spiel treffen Sie auf Außerirdische, Killer-Pinguine, Riesen-Mükken, den Teufel höchstpersönlich, Punker, Industrieabwässer, Eisbären, alte Farmer mit Schrotflinten, Alligatoren, feuerspeiende Sphinxen, Wasserminen, Buschmänner, Eskimos und kalifornische Strand-Schönheiten? In Toobin' steckt soviel an Details und Gegnern drin, daß man Stunden braucht, bis man im ersten Level alles gesehen und entdeckt hat. Grafik und Sound sind einfach fantastisch und optimal auf die einzelnen Spielstufen abgestimmt.

Dazu kommt, daß Toobin' auch spielerisch ein echtes Juwel ist. Das Spiel erfordert Präzision beim Steuern, kann aber auch auf Geschwindigkeit gespielt werden. Dann bekommt man zwar weniger Punkte, kommt aber schneller in die einzelnen Stufen. Und wenn zwei Spieler gleichzeitig spielen, ist besonders viel los, denn dann gibt es einen richtigen Kampf um die Gegenstände, die Punkte bringen.

Ein Level ist verdammt lang. Selbst wer schnell spielt, braucht für ihn fünf bis zehn Minuten Zeit. Von diesem Manko abgesehen, ist Toobin' ein echtes Münzengrab.

Konami '88

Grafik	75	
Sound	67	
Power-Wertung	73	

Wem die Leistungen unserer Spitzensportler in Seoul aufs Gemüt geschlagen sind, der kann sich nun am neuen Sportspiel-Automaten von Konami abreagieren. Bei "Konami '88" warten acht Disziplinen auf neue Bestzeiten. Daß die Bildschirm-Olympiade genauso schweißtreibend wird wie der richtige Sport, dafür ist gesorgt. Genau wie bei "Hyper Sports" oder "Combat School" kommt es in erster Linie auf pausenloses, schnelles Tastendrücken an.



Mir haben diese simplen, aber schweißtreibenden Sportspiele schon immer gefallen. Deshalb stört es mich auch nicht so stark, daß die meisten Disziplinen schon von älteren Automaten bekannt sind. Obwohl sich am Spielprinzip kaum etwas geändert hat, sitze ich oft stundenlang vor Konami '88 — bis ein Krampf im Finger uns scheidet. Leider ist Konami '88 recht schwierig. Den 100-m-Lauf in der vorgegebenen Zeit zu absolvieren ist noch kein Problem, aber schon die zweite Disziplin, der Weitsprung, fordert volle Konzentration. Richtig schwer ist dann das Tontaubenschießen. An die Steuerung mit den drei Feuerknöpfen muß man sich erst einmal gewöhnen. Hervorragende Sprachausgabe, gut animierte und schön gezeichnete Grafik entschädigen für durchgeschwitzte T-Shirts. Doch Vorsicht: Nach dem Tennisarm droht nun der "Konami-Arm"...



Willst die Höhe du erklimmen, muß beim Sprung der Winkel stimmen

Je rasanter auf die Feuerknöpfe gehämmert wird, desto mehr Geschwindigkeit oder Kraft erlangt der Bildschirm-Athlet.

Bis auf die 400-m-Staffel sind die Disziplinen schon von den Vorgängern "Hyper Sports" und "Hyper Olympic" bekannt (100-m-Lauf, 110-m-Hürdenlauf, Bogenschießen, Tontaubenschießen, Hochsprung, Speerwerfen, Weitsprung). Grafik und Sound wurden natürlich verbessert. Außerdem stehen nun drei Feuerknöpfe zur Verfügung; einer zum Springen oder Schießen, die beiden anderen zum Tempomachen.

Einige Sportarten werden aus anderen Blickwinkeln gezeigt oder unterscheiden sich in der Steuerung etwas von der ersten Version. Ein Beispiel dafür ist die schwere Steuerung des Tontaubenschießens. *mg*

Bonze Adventure

Grafik	71	
Sound	70	
Power-Wertung	81	

Das "Bonze Adventure" von Taito ist ein gutes Beispiel dafür, daß einige Automatenhersteller wieder mehr Wert auf Spielwitz und neue Ideen legen. Ein witziges Geschicklichkeitsspiel mit leichtem Adventure-Touch wie Bonze Adventure suchte man seit "Super Wonderboy in Monsterland" vergebens in den Spielhallen.

Sie steuern einen kleinen Gnom, der sich durch sieben grafisch sehr unterschiedliche Levels zu einem bösen Tyrannen durchschlagen muß. Das Szenario reicht von einem düsteren Friedhof über eine Höhle mit Lavaströmen bis hin zu einem unterirdischen See. Jede Spielstufe wartet mit anderen Gegnern auf, die jeweils neue Angriffstaktiken erfordern.

Meistens kämpft sich der Gnom laufend oder hüpfend voran. In einigen Situationen muß er allerdings zu anderen Hilfsmitteln greifen, um weiter voranzukommen. Einen See überquert man zum Beispiel leichter im sicheren Boot, als sich schwimmend vorwärts zu quälen (wegen den Piranhas).

Um sich gegen seine Widersacher zu wehren, fabriziert der kleine Held giftige Blasen. Im Laufe des Spiels kann der Gnom die Wirkung seiner ungewöhnlichen Waffe noch verbessern und sich weitere Extras besorgen. Deshalb ist es sinnvoll, ständig auf alles und jeden zu ballern, denn man weiß ja nie, was sich eventuell hinter einem Gegenstand verbirgt. Manchmal geben Gegenstände erst nach ständigem Beschuß ihre Geheimnisse preis. So entdeckt man laufend neue versteckte Extras, die das Bildschirmleben deutlich erleichtern. Man glaubt gar nicht, was sich unter einem Grabstein so alles findet... *mg*



Die farbigen Kugeln stehen für schmucke Extras



Eine Mischung aus den beiden Superhits "Ghosts'n Goblins" und "Super Mario Bros." kann schon mal nicht schlecht sein. Erfreulicherweise ist Bonze Adventure kein müder Abklatsch: gute Features wurden übernommen und mit einigen neuen Ideen vermischt. Deshalb gefällt mir Bonze Adventure trotz der wenig spektakulären Grafik sehr gut. Dank der abwechslungsreichen Handlung und nicht zuletzt wegen der versteckten Extras komme ich immer wieder gerne auf diesen Automaten zurück. Das Spiel ist nicht allzu schwierig, so daß der erste Level schon nach kurzer Zeit kein Problem mehr ist.

Hoffentlich erbarmt sich bald ein Softwarehaus und beschert uns Computer- oder Videospiel-Umsetzungen von Bonze Adventure. Bei geschickter Programmierung dürfte der Unterschied zwischen Automatenvorbild und Heimversion ziemlich gering sein.



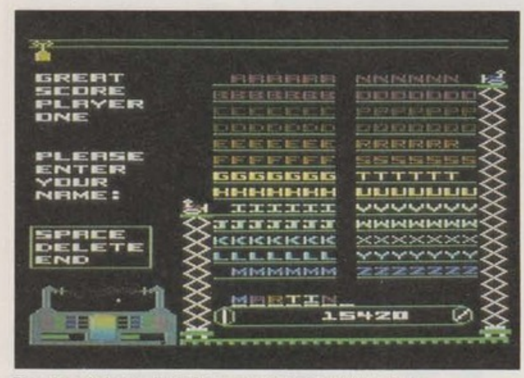
Bounty Bob strikes back

Heute stellen wir eines der besten Plattformspiele aller Zeiten vor: "Bounty Bob strikes back" macht auch nach zwei Jahren immer noch viel Spaß.

Das Uran-Bergwerk, in dem "Bounty Bob" arbeitet, wurde von seltsam mutierten Lebewesen heimgesucht. 25 Bergstollen haben diese merkwürdigen Geschöpfe unter Kontrolle. Bounty Bob, der Spezialist für heikle Aufgaben, nimmt sich der Sache an. Mit einer Taschenlampe und viel Vertrauen in Ihre Joystick-Künste stürzt sich der Held ins Abenteuer.

Ein Bergstollen besteht aus mehreren Gerüstteilen, die je nach Level auf verschiedene Art miteinander verbunden sind. Meistens muß Bounty Bob mit gezielten Sprüngen die Abgründe überwinden. Gutes Timing ist hier viel Wert, denn ein Sturz aus luftiger Höhe endet meist mit einem doppelten Genickbruch. Einige Plattformen kann Bounty Bob allerdings auch durch noch so gewagte Hopser nicht erreichen. In diesem Fall bedient er sich am besten der Teleporter und Rutschen, die in bestimmten Levels eine wichtige Rolle spielen. Saugröhren, die ihn wie eine Rohrpostsendung von einer Plattform zur anderen befördern, sind ebenso mit von der Partie. Eines der gefährlichsten Transportmittel ist die Kanone, die Bounty Bob auf höhere Plattformen katapultiert. Stopft er zuviel Dynamit in sie hinein, schießt er buchstäblich über sein Ziel hinaus und von ihm bleibt nur noch sein Hütchen übrig. Schließlich gibt's noch bewegliche, dummerweise verflixt kleine Plattformen, die immer zwischen zwei Gerüstteilen pendeln. Um in den nächsten Level zu gelangen, muß Bounty Bob alle Plattformen durch Überlaufen komplett einfärben. Deshalb sind die Mutanten, die beinahe auf jedem Gerüstteil auf der Lauer liegen, so ungemein lästig. Wird Bounty Bob von ihnen berührt, verliert er ein Bildschirmleben. Zum Glück liegen über das Spielfeld verteilt viele Utensilien, die ein Bergmann für seine tägliche Arbeit braucht. Sammelt Bounty Bob einen dieser Gegenstände auf, kann er für kurze Zeit die Mutanten berühren und sie somit vernichten, ohne selbst Schaden zu nehmen.

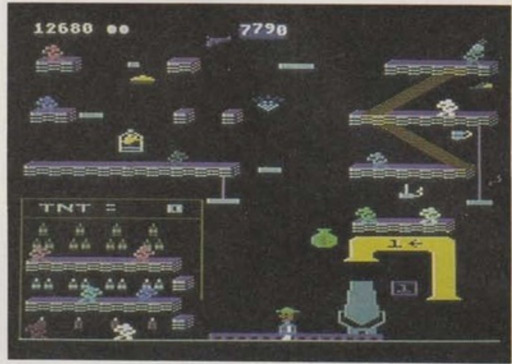
Bei Bounty Bob strikes back, das 1986 erstmals veröffentlicht wurde, ist das Timing bei den Sprüngen am wichtigsten. Genau hier liegt eine der Stärken des Spiels. Mit etwas Gefühl kann man auf den Pixel genau bestimmen, wie weit Bounty Bob hüpfen soll. Man sollte nur nicht den Fehler machen, wegen der vielen Mutanten nervös zu werden. Panik oder Hektik beim Spielen sind absolut tötlich für Bountys Bildschirmleben. Gute Nerven und Fingerspitzengefühl sind gefragt.



Eine der witzigsten High-Score-Tabellen aller Zeiten (C 64)

Bounty Bob ist kein Spiel, das durch Super-Grafik oder Digi-Sound beeindruckt. Programmierer Bill Hogue hatte vielmehr Tugenden wie Ideenvielfalt und Spielwitz sorgsam gepflegt. Niemand sollte den Fehler machen, Bounty Bob wegen der schlichten Grafik links liegenzulassen. Schon nach ein paar Minuten Hüpfzeit springt das Bergwerk-Fieber auf den Spieler über.

Ein gutes Beispiel für die Fantasie von Bill Hogue ist die famose, bis heute unerreichte "High-Score-Factory". Hier werden bei der Eingabe des Namens die Buchstaben von zwei Baggern aus der entsprechenden Kolonne geschubst. Hat man sich vertippt, walzt ein Gewicht den falschen Buchstaben einfach nieder. Doch damit nicht genug der High-Score-Spielereien. Haben Sie sich einen der zehn besten Scores erspielt, plazieren fleißige Vögel Buchstabe für Buchstabe und Zahl für Zahl an die richtige Stelle in der Liste. Manchmal dauert diese Prozedur mehrere Minuten (und kann natürlich abgekürzt werden).



Explosiv und zündend: die Kanone als Transportmittel (C 64)

Eine weitere Besonderheit ist das pompöse Auswahlmenü bei Bounty Bob strikes back. Man kann nicht nur die Anzahl der Leben, den Schwierigkeitsgrad oder die Lautstärke der Musik einstellen. Der Spieler darf auch selbst bestimmen, bei wieviel Punkten er ein Extraleben erhält. Mit einem bestimmten Code läßt sich sogar jeder Level des Spiels einzeln anwählen. Bounty Bob ist in vielerlei Hinsicht ein Spiel der Superlativen. Dabei wissen wahrscheinlich nur wenige, daß Bounty Bob strikes back der Nachfolger zu "Miner 2049er", dem beliebtesten Spiel des Jahres 1983 ist. Dieser Hit wurde ebenfalls von Bill Hogue ausgetüftelt. Die zehn verschiedenen Levels von Miner 2049er waren für damalige Verhältnisse sensationell. Galt doch "Donkey Kong" mit seinen vier Levels seinerzeit schon als komplexes Spiel. Außerdem war Miner 2049er das erste Programm, das für fast alle damals erhältlichen Computer und Videospiele umgesetzt wurde. Darunter waren Versionen für Atari VCS, Colecovision, Apple II, Atari 800 und TRS 80.

Bounty Bob strikes back ist leider nicht für so viele Computer erhältlich wie Miner 2049er. Lediglich Atari XL/XE-, CPC- und C 64-Besitzer dürfen sich an den Eskapaden des wackeren Bergmanns erfreuen. Die C 64-Freaks sind dabei im Vorteil. Für ihren Computer kann man Bounty Bob strikes back heute noch kaufen. Es ist auf der Spielesammlung "Platform Perfection" zusammen mit "Zorro", "Bruce Lee" und "Ghostchaser" erhältlich. Da Bounty Bob alleine den Kauf dieser Compilation mehr als rechtfertigt (sie kostet 30 Mark auf Kassette beziehungsweise 50 Mark auf Diskette), sollte sich kein Fan dieses Genres die Spielesammlung entgehen lassen. *mg*

AFTER BURNER

Kommt im November

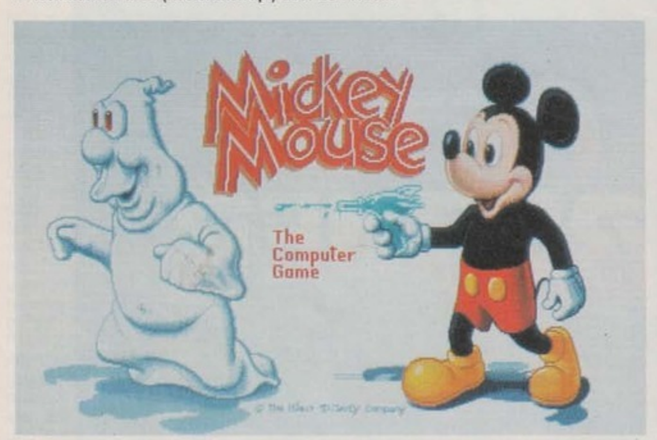
ACTIVISION



PIXEL

Power Play hat eine Kunstgalerie eröffnet. Unter dem Motto "Pixel-Pracht" stellen wir Computer-Gemälde vor, die wir in unseren Spieletests normalerweise nicht zeigen: Die schönsten Lade- und Titelbilder von Computer- und Videospielen.

Walt Disney hätte sicherlich seine Freude an dieser Computer-Umsetzung seiner weltberühmten Comic-Figur gehabt. Das Titelbild von "Mickey Mouse" (Atari ST) hat durch einen ▼ technischen Trick (Rasterinterrupt) über 20 Farben.





Auch wenn es bei "Barbarian/Psygnosis" (Amiga) gar keinen Urwald im Spiel gibt — das Titelbild von Roger Dean beeindruckt durch viele Details.

PRACHT



◀ Spielhalle einmal anders: Das Titelbild von "Shanghai" (Sega) zeigt eine rauchverhangene, 2000 Jahre alte chinesische Lasterhöhle. Die beiden Drachen sehen argwöhnisch zu, als ob sie den Verlierer fressen dürften...



Wenn er will, macht der CPC auch ST und Amiga Konkurrenz. In seinem Hi-Res-Modus bringt er 320 x 200 Bildpunkte auf den Monitor, genausoviel wie seine 16-Bit-Kollegen. Allerdings muß er sich auf vier Farben beschränken. Daß man auch mit Schwarz und drei Blautönen eine ganze Menge machen kann, zeigt das Titelbild von "Overlander" (CPC).

Härter als Rambo, stärker als Schwarzenegger, feuriger als Trantor: Der Maschinenmensch "Hawkeye" (C 64) zeigt, wie farbenfroh 8-Bit-Grafik sein kann.



Die nächste Ausgabe von *POWER PLAY* erscheint zusammen mit *HAPPY-COMPUTER* am 7. November.



Alle wollten nach London ...

... zur PC-Show 1988. Auf dieser Supermesse war schon zu sehen, was Weihnachten auf dem Software-Gabentisch präsentiert wird. Die gesamte *POWER PLAY*-Redaktion besuchte London und machte dort das Messegelände am Earls Court unsicher. Unser großer bunter Show-Bericht in der nächsten Ausgabe informiert Euch über die Trends für die Spielesaison 1989.

Im Weltraum ...

... ist noch ein Raumschiff frei — zumindest bei "F.O.F.T.", der neuen Science-fiction-Simulation von Gremlin. Doch das ist nur eins von vielen neuen Computerspielen, die wir Euch im nächsten Monat vorstellen werden. Neben den ST/Amiga-Umsetzungen von "Elite" und dem neuen Microprose-Titel "Red Storm Rising" testen wir natürlich auch alle anderen wichtigen Neuerscheinungen.



Eine neue Ära ...

... bricht für Sega-Fans an. Mit "Phantasy Star" erscheint bald das erste richtige Rollenspiel für Ihre Videospiel-Konsole. Das Modul merkt sich in einem batteriegepufferten RAM fünf verschiedene Spielstände.

Und außerdem ...

Alles für den Freak: Power-Tips zu Computer- und Videospielen ★ Neue High-Scores in der "Hall of Fame" ★ Bei Starkiller weihnachtet es sehr ★ Stories, News und Trends ★ Was taugen die "AD & D"-Rollenspiele für Heimcomputer?

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Michael Lang (lg)
Stellv. Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chef vom Dienst: Petra Wängler (wg)
Redaktion: Boris Schneider (bs), Anatol Locker (al), Martin Gaksch (mg)

Redaktionsassistenz: Rita Gietl (289)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Erich Schulze (Cheflayouter), Rolf Boyke (bo)

Fotografie: Jens Jancke, Sabine Tennstaedt

Titel: Electronic Arts

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 56 56, Telex: 862 329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Hermann Raniger, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043-222-8579455, Telex 047-132532

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180)

Anzeigenverkaufsleitung »Populäre Computerzeitschriften«: Alexander Narings (780)

Anzeigenleitung: Thomas Müller (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 5 vom 1. Januar 1988.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon: 00 44/1/3 40 50 58, Telefax: 00 44/1/3 41 96 02
Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 0 08 86/2/7 63 00 52, Telefax: 0 08 86/2/7 65 87 67, Telex: 078 529 335

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Leitung Vertriebs-Marketing: Benno Gaab (740)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (07 11) 64 83-0

Erscheinungsweise: »Power Play« erscheint monatlich als Beilage zu »Happy-Computer«

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon 0 89/46 13-2 49. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Werner Brodt

Leiter Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften: Michael Scharfenberger

Redaktionskoordination »Populäre Computerzeitschriften«: Hans-Günther Beer

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 0 89/46 13-0, Telex 5 22 052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 0 89-46 13 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind täglich zwischen 11 und 12 Uhr und zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.



JETZT
NEUHEITEN
FEUERWERK II
links: ROBBEARY
Bertie, der Bär, ist unterwegs zu einem Einkaufsbummel im Kaufhaus. Jede Etage ist voll von verschiedenen Schätzen und Überraschungen. Tolle Grafik und Animation im besten Automaten-Stil.
Amiga 85566 59.95
rechts: HIGHWAY HAWKS
Um diesem nervenaufreibenden Autorennen gewachsen zu sein, müssen Sie nicht nur ein guter Fahrer sein, sondern auch das geeignete Zubehör für Ihren Wagen einkaufen.
Amiga 85576 59.95
STRIP POKER II PLUS DATA DISK
Lange erwartet - jetzt endlich lieferbar: Zusatzdisketten zu Strip Poker II Plus (das Originalspiel wird benötigt). Wählen Sie zwischen reizenden Damen (Beverly & Dawn) oder smarten Herren (Lee & Roy).
Disk 1 (Beverly & Dawn)
Atari ST 75616 29.95
Amiga 85616 29.95
Disk 2 (Lee & Roy)
Atari ST 75626 29.95
Amiga 85626 29.95
links: SCORPIO
Das neueste Weltraum-Actionspiel, das exzellente Grafik, Super-Digisounds und enormen Spielspaß dank zahlreicher Extrawaffen bietet.
"Scorpio ist im Moment eines der besten Ballerspiele für den Amiga" (Powerplay)
C-64 Kassette 25496 29.95
C-64 Diskette 28436 34.95
Amiga 85436 59.95
links: QUANTOX
Kämpfen Sie sich durch 24 Level dieses schnellen, furiosen Actionspiels. Blitzschnelle Reaktionen sind nicht allein entscheidend, die richtige Wahl zwischen Angriff und Verteidigung ist mindestens genauso wichtig.
Amiga 85586 49.95
links: SOMMER OLYMPIADE
Unser berühmtes Sportspiel, das mit dem goldenen Software-Oskar ausgezeichnet wurde, gibt es jetzt in einer tollen Umsetzung mit Spitzen-Grafik und -Animation auch für den Amiga.
C-16, Plus/4 Kassette 35206 29.95
C-16, Plus/4 Diskette 38206 29.95
Amiga 85206 59.95
SOMMER OLYMPIADE
911
links: PLATOU
Die einfachsten Spielideen sind oft die besten - zwei Kugeln auf dem Weg zu ihren Ziel-Plattformen. 1 oder 2 Spieler (gegeneinander) können an diesem neuartigen Spaß teilnehmen, ein Editor sorgt für viele neue Level.
C-64 Kassette 25396 14.95
C-64 Diskette 28396 19.95
Amiga 85396 39.95
rechts: FACE OFF
Erleben Sie das atemberaubende Tempo und den enormen Spielspaß dieser perfekten Eishockey-Simulation. Natürlich mit Bodychecks und Fouls, Ligamodus und 1/2-Spieler-Option.
Atari ST 75596 49.95
Amiga 85596 49.95
WANTED
KINGSOFT sucht
PROGRAMMIERER
für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben. Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.
SPITZEN-SOFTWARE
KINGSOFT
MADE IN GERMANY
Grüner Weg 29
5100 Aachen
Tel. 0241/15 20 51
Fax 0241/15 20 54
Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus unserem riesigen Softwareangebot. Fordern Sie bitte noch heute kostenlose Informationen an.
Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung. Bitte bei Ihrer Bestellung unbedingt die genaue Bestell.-Nr. angeben.
SE DESIGN AACHEN 0241/15 10 34